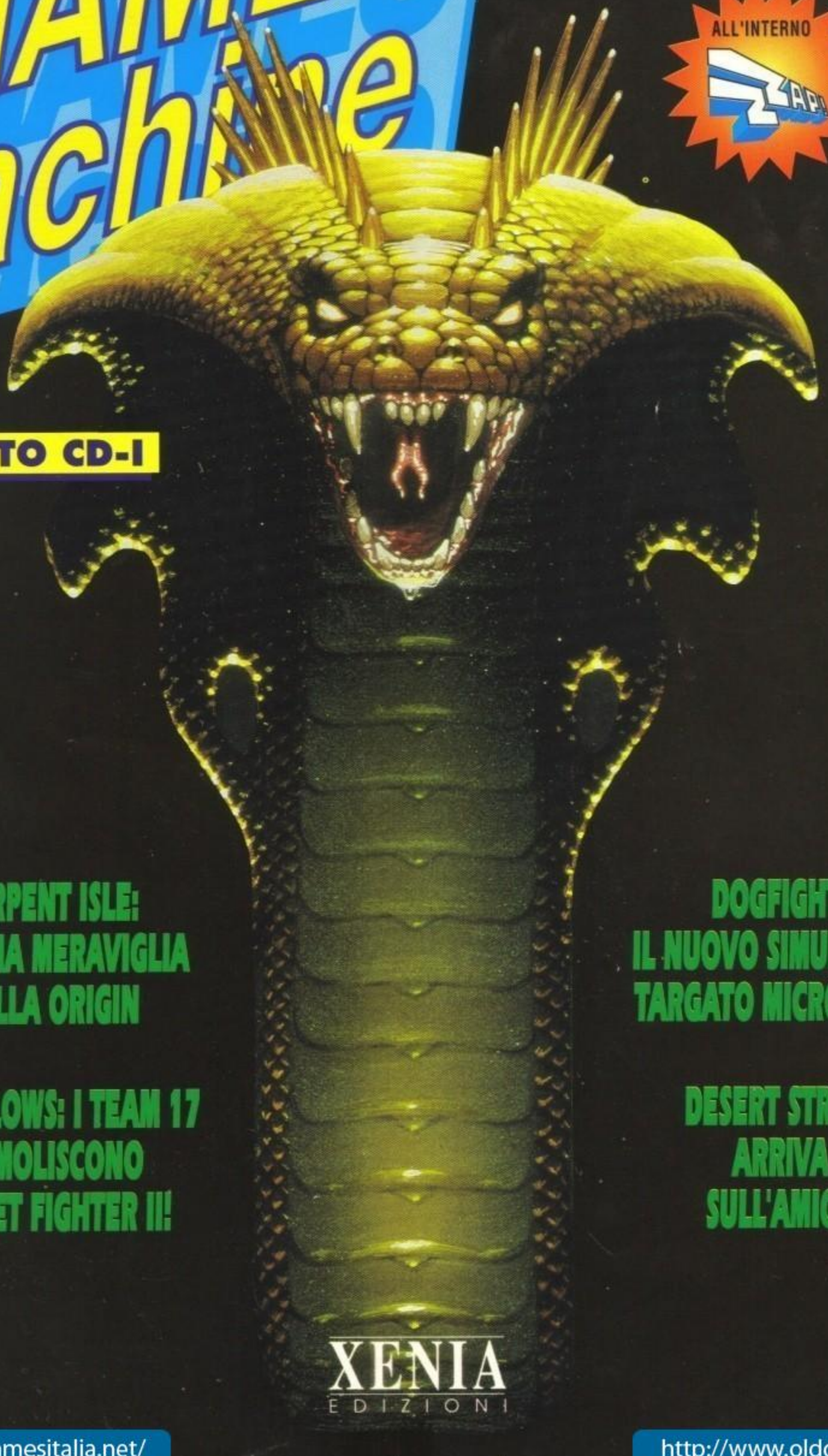
http://www.oldgamesitalia.net/

THE GAMES machine

AMIGA - PC

NUMERO 52

ALL'INTERNO ZAP!



INSERTO CD-I

SERPENT ISLE:
L'ULTIMA MERAVIGLIA
DELLA ORIGIN

BODYBLOWS: I TEAM 17
DEMOLISCONO
STREET FIGHTER II!

DOGFIGHT:
IL NUOVO SIMULATORE
TARGATO MICROPROSE

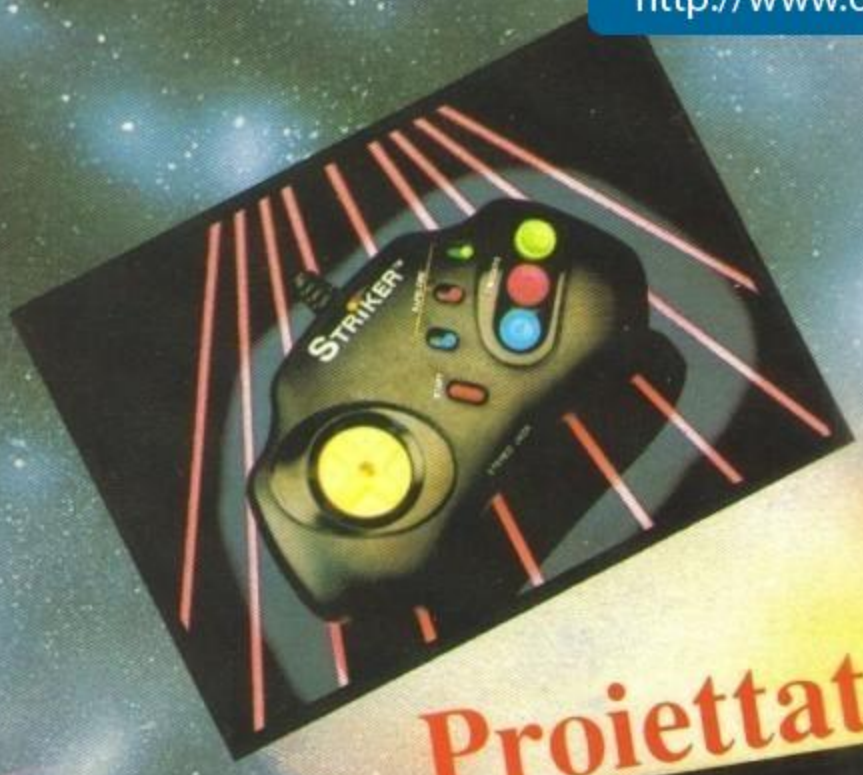
DESERT STRIKE
ARRIVA
SULL'AMIGA

XENIA EDIZIONI

Anno V Numero 52 - Aprile 1993- Lire 5.000 - Spedizione in Abb. Postale Gruppo III/70

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Proiettata nel Futuro!

BEESHU®

INCORPORATED

10° Anniversario

NOVITA'
Radio FM Stereo per Game Boy

IN ESCLUSIVA DA

MASTER

00162 ROMA
VIA DEL CARROCCIO, 12-14
TEL. (06) 4270880 - 420067
TELEFAX (06) 4270810

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Joyplus

UNA NUOVA SERIE COMPLETA DI ACCESSORI PER RENDERE IL TUO GAME BOY ANCORA PIÙ BELLO

SV-901
BATTERIA CHE FORNISCE ENERGIA PER 14 ORE DI GIOCO CONTINUATO PER GAME BOY E 2 ORE PER GAME GEAR

SV-907
SUONO STEREOFONICO AMPLIFICATO
ALTOPARLANTI
LENTE DI INGRANDIMENTO
PIEGHEVOLE
ILLUMINAZIONE
GRANDE JOYSTICK CON PULSANTI DI FUOCO
PRESA DI ALIMENTAZIONE
E TRACOLLA

SV-902
BATTERIA CHE FORNISCE ENERGIA PER 28 ORE DI GIOCO CONTINUATO PER GAME BOY E 4 ORE PER GAME GEAR

SV-900
CARICABATTERIE, COMPLETO DI SV-901, PER GAME BOY E GAME GEAR.
IN 1 ORA RICARICA LA BATTERIA SV-901 E IN 2 ORE LA SV-902

SV-905
BORSA IN PVC SALVA GAME BOY

Nintendo, Game Boy, Joyplus, Sega, Game Gear, sono marchi registrati delle rispettive case produttrici

H.T.D. HIGH TECHNOLOGY DISTRIBUTION s.r.l.

34121 TRIESTE - ITALY - VIA ECONOMO 5/A

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CON DISCO DA 3 1/2

a sole L. 7000

GIA' DISPONIBILE IN EDICOLA

XENIA EDIZIONI

THE GAMES machine

32 PAGINE!

ACTION AMIGA

ECCEZIONALE! DUE DEMO ORIGINALI GIOCABILI !

Anno III Numero 16 - Aprile 1993 - Lire 7000 - Spedizione in Abb. Postale Gruppo III/70

ARABIAN NIGHTS

LE MILLE E UNA NOTTE SU AMIGA!

LIONHEART

LO STRAORDINARIO PLATFORM DELLA THALION!

TUTTO QUELLO CHE DOVETE SAPERE SUI NUOVI SISTEMI DELLA REALTA' VIRTUALE

RECENSITI PER VOI: CHAOS ENGINE - LEMMINGS II THE TRIBES - SLEEPWALKER
ACTION SPORTS - DRIBBLING - SPACE CRUSADE: VOYAGE BEYOND

http://www.oldgamesitalia.net/

GATI 2 POSTER IN

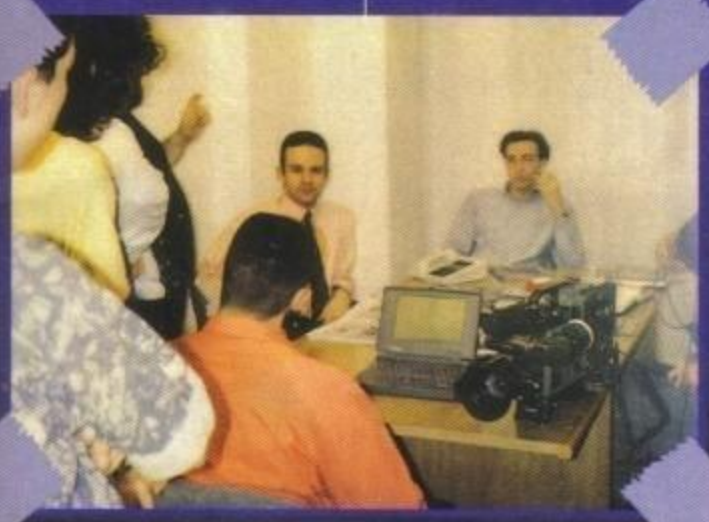
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

EDITORIALE

TGM digitale

Mi sembra giusto. Dall'avvento del compact disk c'è stata una vera e propria rivoluzione in tutti i campi: computer compresi.
Del resto che ci volete fare, il progresso si fa strada anche attraverso i nuovi supporti, e se prima il cambiamento fu quello di passare dai nastri magnetici ai floppy disk, adesso si tratta di muoversi dai floppy disk ai CD.
Vi è piaciuto giocare a Indiana Jones And The Fate Of Atlantis? Bene, bravi. Pensate che nella versione Amiga avevate a che fare con ben 11 dischetti, e devo dire che lo sforzo dei programmatori è stato straordinario e il risultato eccellente. Bene, immaginate adesso di avere lo stesso gioco composto però da ben 100 dischetti. Beh, la musica cambia... e nel vero senso della parola: colonna sonora degna di un vero film, dialoghi VERI fra i personaggi, più animazione e via dicendo. Insomma, avreste a che fare con un vero film interattivo, dove addirittura i protagonisti potrebbero essere dei veri attori digitalizzati. Certo il problema sarebbero i 100 dischetti: non vi stanno nell'hard disk (o, peggio, non avete l'hard disk!), sono lunghi da copiare agli amici (PIRATI!), ci vuole uno scatolone per trasportarli (SFATICATI!).



E invece no. Con un cd si risolve tutto. In un compact disk infatti possono stare tante informazioni digitali quante quelle contenute in circa 100 dischetti da un mega. Insomma, una caterva di roba!
Ecco perché è nato il CDI Philips, il CD Interattivo che, oltre a servire per ascoltare i vostri CD preferiti (e memorizzarli anche in un archivio elettronico che li riconosce all'istante appena li avete inseriti) e per vedere le vostre foto su CD Kodak, vi permette anche di giocare a golf o viaggiare attraverso città e monumenti. Insomma è nato un modo nuovo di giocare, anzi, un supporto nuovo per il gioco. Ve ne parliamo in questo numero di TGM.
Buon divertimento interattivo

Stefano Gallarini

Editore: Xenia Edizioni S.r.l. - Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 **Direttore Responsabile:** Roberto Ferri Direttore **Esecutivo:** Stefano Gallarini **Capo Redattore:** Massimo "Max" Reynaud **Assistente alla Redazione:** Marco Auletta **Redattori:** Alessandro Montoli, Alessandro Rossetto, Andrea Orchesi, Daniele Lepido, Eloisa Scichilone, Emanuele Scichilone, Giorgio Baldaccini, Luca Reynaud, Massimiliano Pescatori, Marco Auletta, Mauro Ferri, Mirko Marangon, Paolo Besser, Raffaele Sogni, Stefano Petrullo, William Baldaccini. **Segretaria di redazione:** Roberta Zampieri **Impaginazione elettronica e grafica:** Studio TRP - Cinisello Balsamo (MI). **Redazione:** Xenia Edizioni - Casella Postale 853 - 20101 Milano - Tel. (02) 66.80.45.05 (3 linee r.a.) - Fax (02) 66.80.44.78 - Videotel Mailbox: 221707460. **Fotolito:** LitoMilano, Brugherio (MI). **Stampatore:** Rotolito Lombarda, S.p.A. - Cernusco Sul Naviglio (MI). **Concessionaria di Pubblicità:** Spaziotre - Piazzale Archinto, 9 - 20159 Milano - Tel. (02) 69001255 - 69001277. **Distribuzione:** ME. PE. S.p.A. - Viale Famagosta, 75 - 20124 Milano Pubblicazione Mensile - Registr. Tribunale di Milano Nr 587 del 19/9/1988 - Pubblicità inferiore al 70%.
Abbonamento a 11 Numeri Lit. 50000. Arretrati il doppio del prezzo di copertina: solo con versamento sul c/c postale N. 19551209 intestato a Xenia Edizioni S.r.l. - Via dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

OGNI MESE IN EDICOLA

18
ANNO 3
NUMERO 18
APRILE 1993
LIRE 5000

XENIA EDIZIONI

Consolemania

132 PAGINE DI MANIA

NINTENDO
NES
GAME BOY
SUPER NINTENDO

SEGA
MASTER SYSTEM
GAME GEAR
MEGA DRIVE

ATARI
LYNX
7800

FATAL FURY 2
LA LEGGENDA CONTINUA

FUORI DA QUESTO E SU UN ALTRO MONDO SU MD E SNES

MAZIN SAGA
IL RITORNO DI MAZINGA

MUHAMMAD ALI
PICCHIA IL MEGADRIVE

VALKEN
L'ATTACCO DEI NIPOTINI DI GUNDAM

INVASIONE GAME BOY

Spedizione in abbonamento postale gr. III/70

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

INDICE

8	VOCI DI CORRIDOIO
12	PREVIEW
56	REVIEW
67	TIPS
110	CD-I
114	BOARDGAMES
118	CONSOLEMANIA
122	THE MUSIC MACHINE
124	TGM MOVIE
127	TALENT SCOUT
133	TGM MAIL

AMIGA

88	BODYBLOWS
62	CHUCK ROCK II
81	DESERT STRIKE

PC

76	DOG FIGHT
103	ECO QUEST II
92	HISTORYLINE
97	MAGIC CANDLE III
98	MICHAEL JORDAN
56	SERPENT ISLE
94	SPEAR OF DESTINY
101	TEGEL MERCENARIES
84	VEIL OF DARKNESS

La guida completa alla valutazione dello staff di TGM

Ecco a voi, brevemente riassunte, le poche informazioni necessarie alla piena comprensione (per altro abbastanza intuitiva) del metodo da noi utilizzato nel giudizio dei giochi recensiti.

All'interno del box più grande troverete un esauriente commento del recensore sui dati tecnici del gioco, mentre nel box più piccolo sono evidenziati con delle faccine i giudizi relativi a tre fattori fondamentali: TECNICA, GIOCABILITA' e INNOVAZIONE. Il primo di questi fattori vi dice quanto il computer in questione sia stata sfruttato e come.

Il secondo vi indica invece se il gioco in questione è immediato e semplice da giocare, o se le istruzioni sono sufficientemente chiare. L'ultimo fattore, è molto importante, vi dice quanto questo gioco sia innovativo rispetto ai suoi predecessori. Un punteggio globale, infine (che varia fra il 10 e il 100 %), vi dà un giudizio finale su tutti i fattori del gioco. E, per finire, ecco a voi il significato delle quattro faccine che potreste trovare.

Indica un giudizio non soddisfacente

Indica un giudizio positivo ma normale

Indica un giudizio decisamente positivo

Indica un giudizio particolarmente entusiasta

Buon divertimento.

Amiga

Bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla. bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla.

bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla. bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla bla.

TECNICA:

GIOCABILITA':

INNOVAZIONE:

GLOBALE 94%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

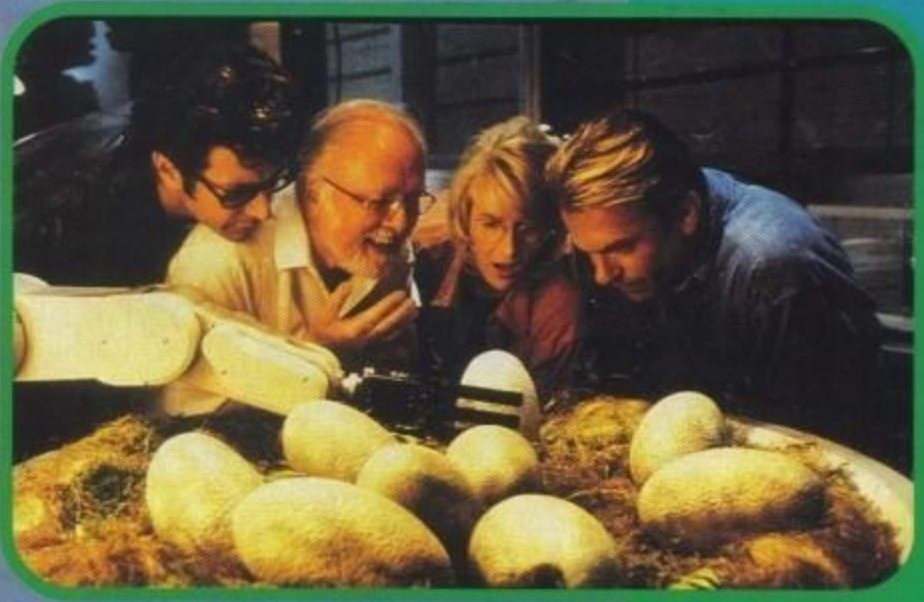
Voci di c

NO SECOND PRIZE II

Ve l'avevamo già accennato qualche numero addietro, adesso possiamo darvene la notizia ufficiale. Visto il grande successo della sua eccellente simulazione motociclistica vettoriale alla Thalion stanno già lavorando sul seguito. Da quanto possiamo sapere al momento sarà possibile gareggiare su tutti i circuiti del campionato ufficiale e la resa grafica dovrebbe essere di gran lunga superiore. Nuove notizie, forse, già sul prossimo numero.

JURASSIC PARK

E' il film dell'anno, questo l'hanno detto tutti.
Tratto un'indimenticabile romanzo di Chricton (da leggersi assolutamente) e diretto dal geniale Spielberg Jurassic Park si appresta a invadere il nostro pianeta con il sempreverde fascino degli antichi dinosauri. Supportato degli incredibili effetti speciali concepiti e realizzati dall'industria Light & Magic (autrice degli effetti di Guerre Stellari, Abyss, Terminator 2...), e dal solito budget multimilionario (in dollari), Jurassic Park ha tutte le carte in regola per diventare la pellicola più vista della storia del cinema.



Come già anticipatovi qualche tempo addietro l'ambitissima licenza è caduta, come prevedibile, nelle mani della Ocean che sta già lavorando sulle versioni Amiga e PC (oltre, naturalmente, a tutti i tipi di console). La data di uscita dovrebbe coincidere con quella del film (il prossimo autunno), ma al momento non siamo ancora in grado di darvi nulla per certo, gustatevi quindi questa prima immagine del film, altro per il momento non abbiamo.

ZOOL PUNTALIZZA: NON SONO UNA FORMICA!

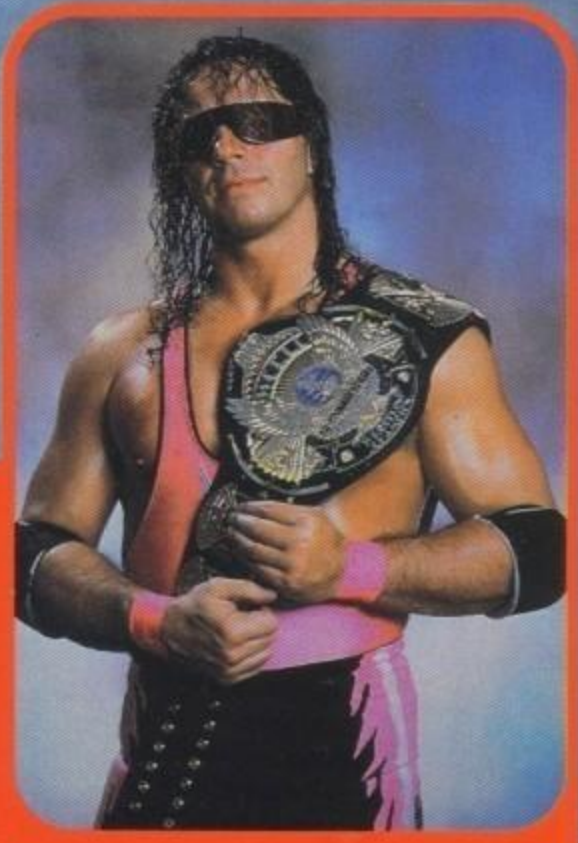
L'ormai popolarissimo eroe della Gremlin intende precisare la sua natura di ninja alieno, che niente ha a che vedere con le comuni formiche terrestri. Già che ci siamo vi posso anticipare anche un suo prossimo sbarco in sala giochi, è infatti prevista una spettacolare conversione coin-op, e soprattutto il già incredibilmente atteso seguito del quale speriamo d'occuparci quanto prima.

NOVITA' PER 1200

Due nuovi titoli per l'Amiga 1200 disponibili sul mercato. Come già successo per Zool non si tratta di vere novità, ma di riedizioni di giochi usciti un paio di mesi fa. Più precisamente: Nigel Mansell della Gremlin e Sleepwalker della Ocean. Il primo risulta sicuramente più veloce, meno scattoso, più colorato, con il cielo in parallasse e purtroppo ancora non troppo giocabile, anche se comunque di gran lunga migliore della versione per Amiga normale. Il secondo è invece il medesimo gioco leggermente ritoccato, niente di particolarmente sconvolgente.

DIGITARE CHE PASSIONE

Si chiama Vidi Amiga 12, ed è sicuramente uno dei più potenti digitalizzatori attualmente in commercio. Per il momento non abbiamo ancora potuto visionare l'apparecchio, ma solo alcune schermate che denotano un risoluzione video decisamente soddisfacente. Non sappiamo ancora se e chi si occuperà della sua importazione, ma potremmo tornare a parlarne quanto prima.



WWF LIVE

Dopo i due non troppo riusciti tentativi della Ocean di riprodurre sui nostri monitor le gesta dei più mirabolanti wrestler americani, ecco l'occasione giusta per vederli veramente in azione. Il 25 di Aprile, al Forum di Assago, è infatti previsto la nuova edizione del WWF World Wrestling Federation, nel quale potrete assistere dal vivo a sette incontri di grandissima spettacolarità. Dopo il tutto esaurito ai botteghini fatto segnare l'anno scorso non è difficile prevedere una grande affluenza di pubblico, vi consigliamo quindi di acquistare quanto prima i biglietti presso le prevendite abituali. I prezzi vanno dalle 25 alle 50mila lire, è inoltre possibile acquistare il biglietto inviando un vaglia postale alla Barley Arts Promotion, Via Felice Bellotti 7, 20129 Milano.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

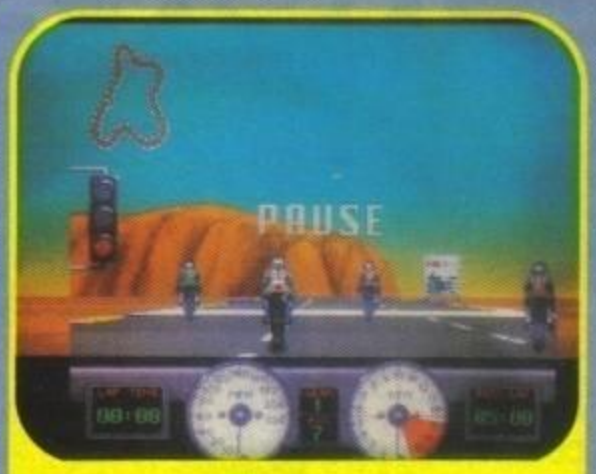
orridoio

IMPARANDO A DISEGNARE

Presto disponibile anche per Amiga il pacchetto grafico sviluppato dalla Broderbund e distri-buito dall'Electro-nic Arts. Kid Pix è un programma grafico svilup-pato appositamente per i più piccini, un ottimo modo per sviluppare creatività e senso artistico.

UN MONDO DI LEGNO

Un nuovo gruppo di programmatori che si fa chiamare Vision Software ha quasi ultimato il suo lavoro d'esordio: Woody's World. Il gioco ricorda James Pond e dal demo che abbiamo giocato c'è sembrato di media fattura.



PRIME MOVER

Dopo la preview sul numero di Febbraio eravamo già pronti per la recensione, avendo visionato quello che sembrava essere la versione definitiva, all'ultimo momento però la Psygnosis ci ha ripensato, posticipandone l'uscita. Vedremo come andrà a finire.

ATP

Questo il nome di un nuovo simulatore di volo civile realizzato dalla Sublogic. Il livello di realismo rag-giunto dai programmatori che ci hanno regalato il primo Flight Simulator è veramente elevatissimo, il gioco sarà distribuito dalla Lago e ne riparleremo in un'ormai prossima recensione.

MOUSE ECOLOGICO?

Esatto! Questo è quello che ha saputo realizzare la Logitech. Il nuovo mouse è infatti realizzato con plastica riciclata e lo stesso dicasi per il cartone della confezione.

ANCORA DINOSAURI

Questa volta però sono quelli di Humans, per il quale è quasi pronto il seguito. Nuovi livelli e nuove avventure per i nostri simpatici antenati primitivi.

FOTOGRAFIE DIGITALI

Disponibile dal prossimo Maggio Fotoman Plus, la nuova versione della prima macchine fotografica digitale lanciata sul mercato nel '91 dalla Logitech. La risoluzione dell'immagine è ora salita a 150000 pixel (120 dpi), con un risultato di stampa assolutamente eccezionale, è inoltre possibile procedere ad un editing interno grazie al quale ritoccare le proprie istantanee. Il prezzo si aggira sul milione e mezzo.

TURRICAN III (Bis)

Dopo la notizia di una sua ormai non troppo remota uscita comparsa sullo scorso numero abbiamo potuto visionare una demo per SuperNes del gioco che ci ha lasciato decisamente esterefatti. Della versione Amiga non siamo invece ancora riusciti a sapere nulla di più preciso, ma per il mese prossimo dovremmo potercela fare.

NOOOOOO!

Non è possibile, l'uscita di Frontier è slittata ancora una volta... Solo che adesso si parla già del prossimo Settembre. Rassegnamoci a non poter giocare al seguito di Elite in tempi troppo brevi.

STRIKER II

In cantiere il seguito del popolare gioco calcistico realizzato dalla Rage Software e uscito sul mercato un annetto fa. Le prime schermate sul prossimo numero.

NON VOGLIO MICA LA LUNA...

E invece sì! Grazie a Buzz Aldrin Race Into Space, che sembra essere finalmente pronto per PC, potrete rivivere in prima persona le più spettacolari missioni spaziali della storia.

SEAL TEAM

Presto disponibile dall'Electronic Arts un interessante simulatore bellico tridimensionale. Il gioco promette di essere estremamente realistico, con tutta un serie di missioni (diurne e notturne) nelle quali verrete impegnati al massimo sia da un punto di vista strategico che dell'azione.

FLIPPERANDOSI SUL PC

Disponibile proprio in questi giorni la conversione da Amiga del più bel flipper di tutti i tempi (dopo il suo seguito: Pinball Fantasies).

JOYSTICK VOLANTE?

Realizzato dalla Spectravideo questo rivoluzionario joystick permetterà di muoversi liberamente nello spazio, raggiungendo così un livello di realismo senza precedenti.

COME NON DETTO

Vi ricordate di Pugsy? Il nuovo platform della Psygnosis del quale vi abbiamo mostrato un paio di schermate sullo scorso numero... Bene, anzi male: il gioco è al momento previsto per il solo Megadrive, ed è fra l'altro molto bellino. Vi posso però dire che i suoi programmatori sono i Traveller Tales, autori dell'ottimo Leander, e sembra che questi ultimi stiano lavorando su di un nuovo progetto del quale però non si sa ancora nulla.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NON ADDORMENTARTI...

NON SI SA MAI DOVE TI POTRESTI RISVEGLIARE!

AMIGA 1 MEG
PC 12 mHZ 286,
386 sx, 386 o 486
SCHEDE GRAFICHE: VGA
RICHIEDE:
640K, DISCO RIGIDO.
JOYSTICK E TASTIERA.
SUPPORTA:
ADLIB, SOUNDBLASTER.

C64 C	**L. 29.900**
C64 D	**L. 29.900**
AMIGA	**L. 39.900**
PC	**L. 49.900**

SI PREPARA UNA NOTTE AGITATA PER IL NOSTRO LEE. É PROFONDAMENTE ADDORMENTATO MA NULLA GLI IMPEDIRÀ DI INTRAPPRENDERE UNO DEI SUOI MOVIMENTATI VIAGGI NOTTURNI! PER FORTUNA HA UN BUFFO AMICO, CHE FARÀ DEL SUO MEGLIO PER TENERE LONTANO IL SUO PADRONE DAI GUAI E PER RENDERE DOLCE IL SUO RISVEGLIO: IL FEDELE CAGNOLINO RALPH. RALPH POTRÀ ESSERE INFASTIDITO IN QUALSIASI MANIERA MA NIENTE LO FARÀ INDIETREGGIARE DAVANTI AL SUO DOVERE. NATURALMENTE, GRAZIE AL SUO SONNAMBULISMO, LEE FINIRÀ PER CONDURRE RALPH NEI POSTI PIÙ PERICOLOSI, PER ESEMPIO NEL BEL MEZZO DELLE IMPALCATURE DI UN CANTIERE EDILE O DEL TRAFFICO DI UNA CITTÀ. MA IL SUO FIDO COMPAGNO SI PRODIGHERÀ PER SALVARE LEE DALLE MILLE INSIDIE SEMPRE IN AGGUATO...

ocean®

LEADER

(C) 1993 OCEAN SOFTWARE LIMITED

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SOFT center

ABRUZZO:
PESCARA - COMPUTER MARKET Via Trieste 79/81
CAMPANIA:
AVELLINO - GIOCATTOLI LANZETTA Via Carducci 45
AVERSA (CE) - BABILANDIA Prov.le Aversa Caivano
AVERSA (CE) - NEW TV HI-FI VIDEO Via Roma 218
BATTIPAGLIA (SA) - KING COMPUTER Via Olevano 561
CASERTA - O.P.C. Via G.M. Bosco 24
CAVA D.TIRRENI (SA) - GENOVESE ANTONIO E P. Via XXV Luglio
NAPOLI - LA CAMERA OSCURA Via P. Castellino 22
NAPOLI - ODORINO Via Largo Lala 25/26
NOCERA INF.(SA) - GENOVESE ANTONIO E P. Via Atzori 121
SALERNO - ELETTRONIC CISA Via G. Vacca 35/37
SALERNO - NEW COMPUTER MARKET Corso Garibaldi 65
SCAFATI (SA) - COMPUTER SERVICE Via L. Da Vinci 81
S. SEBASTIANO AL VESUVIO (NA) - DATA OFFICE Via Roma 5/7
EMILIA ROMAGNA:
BOLOGNA - CARTOLERIA PORTANOVA Via Portanova 18/A
BOLOGNA - COMPUTER ONE Via Vela 12/2
BOLOGNA - COMPUTER UNION Via Ranzani 11
BOLOGNA - GRANDE EMPORIO STERLINO Via Murri 75/A -
Via Lombardi 43 - Via S. Stefano 30/2 - Via Indipendenza 66
BOLOGNA - MORINI & FEDERICI Via Marconi 28/C
FAENZA (RA) - ARGNANI Piazza Libertà 5/A
FERRARA - BUSINESS POINT Via Carlo Maier 85
FERRARA - SOFT GALLERY Via Mortara 30/A
FORLI' - COMPUTER VIDEO CENTER Via Campo di Marte 122
FORLI' - SUPERBIT Viale Bolognesi 37
MODENA - ORSA MAGGIORE - C. C. I. Portali-P.zza Matteotti 20
PARMA - A.T.E. INFORMATICA Borgo Parente 14 A/B
PARMA - ZANICHELLI Via Saffi 78/B
PARMA - ZETA INFORMATICA Via E. Lepido 6
PIACENZA - ACTA Via Pirandello 29
PIACENZA - DELTA COMPUTER Via M. Della Resistenza 15/G
RAVENNA - ZUCCHERELLI BENVENUTO Via Cavour 74
REGGIO EMILIA - COMPUTERLINE Via S. Rocco 10/C
SAN LAZZARO DI SAVENA (BO) - INFOMASTER Via Emilia 124
SASSUOLO (MO) - MICROINFORMATICA P.zza M.Partigiani 31-Via Adda 49
FRIULI:
ZOPPOLA (PN) - SME Via Udine 28
LAZIO:
CIVITAVECCHIA (RM)-L'ANGOLO DEL COMPUTERV. Case Nuove 3
FORMIA (LT) - GIGLIO LUIGI Via Vitruvio 282
LATINA - KEY BIT ELETTRONICA Via Cialdini 8/10
MONTEROTONDO (RM) - COMPUTERSHOP Via Kennedy 100
ROMA - ARICO' GIOVANNI Via Magna Grecia 71
ROMA - ATLAS Via Tuscolana 224
ROMA - CAMPA ADOLFO Via Prenestina 426
ROMA - COMPUSHOP Via Nomentana 265/213
ROMA - COMPUTERLANDIA Via Prenestina 370/I
ROMA - DOTTOR SOFT & MR. HARD Via Amatrice 24
ROMA - FAMA VIDEO 88 Piazzale Jonio 17
ROMA - INTEL DATA Via Casilina 434
ROMA - METRO IMPORT Via Donatello 37
ROMA - ODIS Piazza Pontelungo 3
ROMA - ODIS S. Maria Ausiliatrice 23
ROMA - PERGIOCO Via Degli Scipioni 109/111
ROMA - VIDEO TAPE CENTER Via Tripolitana 191
VITERBO - BUFFETTI COMPUTER SHOP P.zza Dei Caduti 12
LIGURIA:
BOLZANETO (GE) - SCABINI GIOCATTOLI Via C. Reta 7/9 R
GENOVA - ABM COMPUTERS P.zza De Ferrari 2
GENOVA - PLAY TIME Via Gramsci 3/5/7 R
GENOVA - PLAY TIME 2 Via Sestri 50/R
GENOVA - PLAY TIME 3 Via Delle Casaccie 14/16/18
GENOVA VOLTRI - MASSA AGOSTINO Via Camozzini 17/18 R
IMPERIA - OFFICE & GAMES Piazza Bianchi 9
LOANO (SV) - CELESIA ENZA Via Garibaldi 144
RAPALLO (GE) - PAGLIALUNGA Vico Liceti 6
RIVAROLO (GE) - FOTO MAURO Via T.M. Canepari 183/R
SANREMO (IM) - CENTRO HI-FI VIDEO Via della Repubblica 38
SAVONA - ATHENA INFORMATICA Via Carissimo e Cromi 16/R
SAVONA - HAL 9000 Piazza Martiri della Libertà 25-27/R
LOMBARDIA:
ABBIATEGRASSO (MI) - PENATI Via Ticino 1
CASALMAGGIORE (CR) - BIT Via Pozzi 6
CAST. D. STIVIERE (MN) - R.G.B. COMPUTERS Via W.Gnutti 38
CESANO BOSCONE (MI) - ART OF NESSIE Via Roma 77
CORBETTA (MI) - PENATI Via S. Da Corbetta 49
CREMONA - PRISMA Via Buoso da Dovara 8
LEGNANO (MI) - NEW GAME Corso Garibaldi 199
LODI (MI) - M.B.M. INFORMATICA SYSTEMS Corso Roma 112
MILANO - E.D.S. Corso Porta Ticinese 4
MILANO - MESSAGGERIE MUSICALI Corso V. Emanuele 22
MILANO - PERGIOCO Via S. Prospero 1 (Cordusio)
MILANO - RIVOLA Via Mauro Macchi 26
MILANO - SUPERGAMES Via Vitruvio 38
MONZA (MI) - BIT '84 Viale Italia 4
MONZA (MI) - ELETTRONICA MONZESE Via A. Visconti 37
MONZA (MI) - HOBBY CENTER Via Pesa del Lino 2
TREZZANO SUL NAVIGLIO (MI) - PENATI c/o Happening
MARCHE
FANO (PS) - COMPUTER HOME Via Garibaldi 108
IESI (AN) - EMJ Piazza Repubblica 5
PESARO - PERSONAL COMPUTER Via Ponchielli 2
PIEMONTE:
ALBA (CN) - PUNTO BIT Corso Langhe 26/C
ASTI - ASTI GAMES Corso Alfieri 26
ASTI - RECORD Galleria F. Argenta 3
BIELLA (VC) - HOBBYLAND Via Bertodano 1
CASALE MONFERRATO (AL) - DANY ITALIANA Via Manara 7
CIRIE' (TO) - BIT INFORMATICA Corso V. Emanuele 154
COLLEGNO (TO) - HI-FI CLUB Corso Francia 92/C
CUNEO - ROSSI COMPUTERS Via Nizza 42
ORBASSANO (TO) - COMPUTER WORK Via Rivoli 38/A
NOVARA - PENATI Via Mattei 29/31
RIVOLI (TO) - AGARTHI Via Montegrappa 112
TORINO - ALEX 2 Via Tripoli 179/B
TORINO - ALEX COMPUTER E GIOCHI Corso Francia 333/4
TORINO - COMPUTING NEWS Via Marco Polo 40/E
TORINO - MARCHISIO Via Pollenzo 6
TORINO - PLAY GAME SHOP Via C. Alberto 39/E
TORINO - SOFTEL Via Nizza 45/F
TORINO - TV MIRAFIORI C.so U. Sovietica 381-Via C. Alberto 31
TORTONA (AL) - MUSICA E DINTORNI Via Bandello 19
VERCELLI - ELETTRONICA Via Scalise 5
PUGLIA:
BARI - COMPUTER POINT Via G. Petroni 35 C/D
BARI - WILLIAM'S COMPUTER CENTER Viale Unità D'Italia 79
BARLETTA (BA) - COMPUTER SHOP Via G. Carli 17
BARLETTA (BA) - DI MATTEO ELETTRONICA Via C.Pisacane 11
BARLETTA (BA) - FAGGELLA GIANNI Via Alvisi 4
SAN SEVERO (FG) - IL DISCOBOLO Via Tiberio Solis 7
TARANTO - MAR. COS. COMPUTER Via Puglia 36
TARANTO - ELETTRO JOLLY CENTRO Via De Cesare 13
TARANTO - T.E.A. Via Cugini 34
SARDEGNA:
CAGLIARI - COMPUTER HOUSE Via Cavalcanti 7
CAGLIARI - COMPUTERS POINT Via Cavaro 21/B-C
CAGLIARI - COMPUTER SHOP Via Oristano 12
OLBIA (SS) - FOLLIE GAMES Via Cavour 7
SASSARI - VIDEO GAMES Via Dei Mille 17
SASSARI - VIDEO GAMES 2 P.zza Azuni 12
SICILIA:
CALTAGIRONE (CT) - VIRGINIA GIUSEPPE Via Madonna d. Via 83
CATANIA - AZETA Via A. Canfora, 140
CATANIA - C.D.M.P. Via Amantea 53
CATANIA - MAC SYSTEM Via R. Imbriani 179 A/B
CATANIA - PRISMA COMPUTERS Via Canfora 122/124
MASCALUCIA (CT) - INFORMATICA ETNEA Via Scalilla 2
PALERMO - HOME COMPUTER Viale Delle Alpi 50/E
PALERMO - M.M.P. Via Simone Corleo 6
RAGUSA - BIT INFORMATICA Viale Dei Platani 40
SIRACUSA-MELCHI Via Bonanno Michele 19/A
TOSCANA:
LIDO DI CAMAIORE (LU) - IL COMPUTER Viale Colombo 216
LUCCA - CIPOLLA ANTONIO Via Vittorio Veneto 26
PISA - IDEA SOFT Via Vespucci 98
PISTOIA - OFFICE DATA SERVICE Galleria Nazionale 22
VIAREGGIO (LU) - GENIUS COMPUTER Via Michele Coppino 113
TRENTINO ALTO ADIGE:
BOLZANO - COMPUTER POINT Via Roma 82
BOLZANO - ELETTRON MATTEUCCI Via Palermo 31
MERANO (BZ) - KONTSCHIEDER ERICH Lauben 313
TRENTO - CRONST Via G. Galilei 25
VERONA - COMPUGAMES Corso Cavour 5
UMBRIA:
FOLIGNO (PG) - ETA BETA COMPUTER Piazza S. Domenico
PERUGIA - MIGLIORATI Via S. Ercolano 3/10
TERNI - BUCCI FRANCO Corso Tacito 76
TERNI - RAMOZZI ROSSANA Via Porta S. Angelo 23
VENETO:
CEGGIA (VE) - SARTORELLO Via Duca D'Aosta 4
CITTADELLA (PD) - COMPUTER SERVICE Borgo Treviso 150
MARGHERA (VE) - SME Via Orsato 5
MESTRE (VE) - GUERRA EGIDIO Via Bissuola 20/A
MESTRE (VE) - SME Via Torino 101
PADOVA - COMPUMANIA Via C. Leoni 32
PADOVA - COMPUTER SHOP c/o C. GIOTTO Via Venezia 61
PORTOGRUARO (VE) - SARTORELLO Via Venezia 8
SAN DONA' DI PIAVE (VE) - GUERRA COMPUTERS V.C.Battisti 53
SUSEGANA (TV) - SME Via Conegliano 59
VENEZIA - R. CAPUTO P.zza San Marco 5193

LEADER
DISTRIBUZIONE

QUI SI TROVANO SOLO GIOCHI ORIGINALI

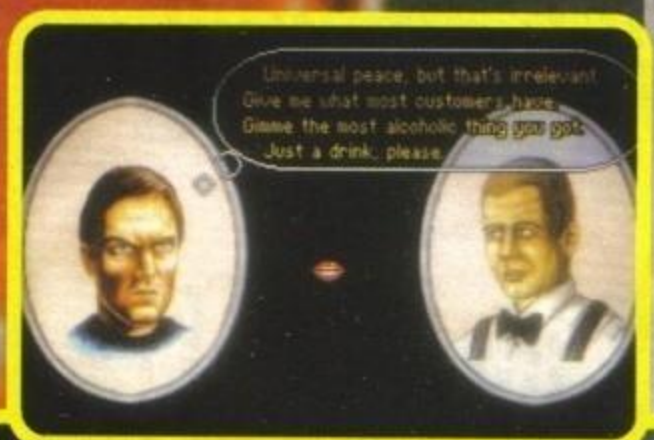
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IMPUTATO PSYGNOSIS, COME SI DICHIARA?...

INNOCENTE!

Colpevole o innocente che sia poco fa importanza. Quel che conta è che la Psygnosis si lancia baldanzosamente in un mercato, uno dei pochi, che ancora non l'aveva vista protagonista: quello delle avventure grafiche.



non mi ricordo nulla del contenuto dell'introduzione animata che spiegava la storia... Innocent ci è stato mostrato da Mark Blewitt durante la gradita visita ai nostri uffici, naturalmente in piena chiusura numero e così mi sono purtroppo perso alcune delle fasi iniziali, che ho appena intravvisto, perché nel frattempo impegnato a sincerarmi che del materiale particolarmente importante per il numero fosse già partito dall'Inghilterra. Poco male, Stefano l'ha vista e prima o poi ce la riassumerà, probabilmente in uno dei prossimi numeri, dal momento che lui è attualmente irreperibile (mi ritrovo a scrivere i miei articoli come al solito a notte inoltrata e non mi sembra il caso di chiamarlo a casa... Vada per il caporedattore dispotico, ma non vorrei esagerare) e per domani all'alba tutti i testi devono essere dalla grafica...

Ok, passiamo direttamente al gioco: la prima cosa che balza all'occhio è sicuramente la grafica particolarmente accattivante, indubbiamente di grande effetto, che supporta magnifi-

Affrontare la concorrenza di case da sempre più accreditate come LucasArts, Sierra o recentemente la stessa Microprose, non è certo cosa da quattro soldi, ma se la Psygnosis ha deciso di provarci avrà sicuramente le suo buone ragioni. E in effetti è ormai chiaro come col dirompente sviluppo delle console da una parte e l'immenso mercato americano da tenere sott'occhio dall'altra, un genere di chiara importanza strategica come quello degli adventure non potesse più essere lascito ai soli concorrenti.

Nasce qui l'idea per la realizzazione di questo INNOCENT - UNTIL CAUGHT, la prima avventura grafica a tutti gli effetti, esclusi quindi i due episodi di Chrono Quest, prodotta dalla gloriosa Psygnosis.

Cominciamo quindi con una breve introduzione della vicenda di base sulla quale si articola il gioco, rimandando a un box apposito alcune spero interessanti informazioni riguardanti quelli che sono i suoi effettivi sviluppatori. Anzi no, come non detto, mi sono ricordato che in effetti

http://www.oldgamesitalia.net/

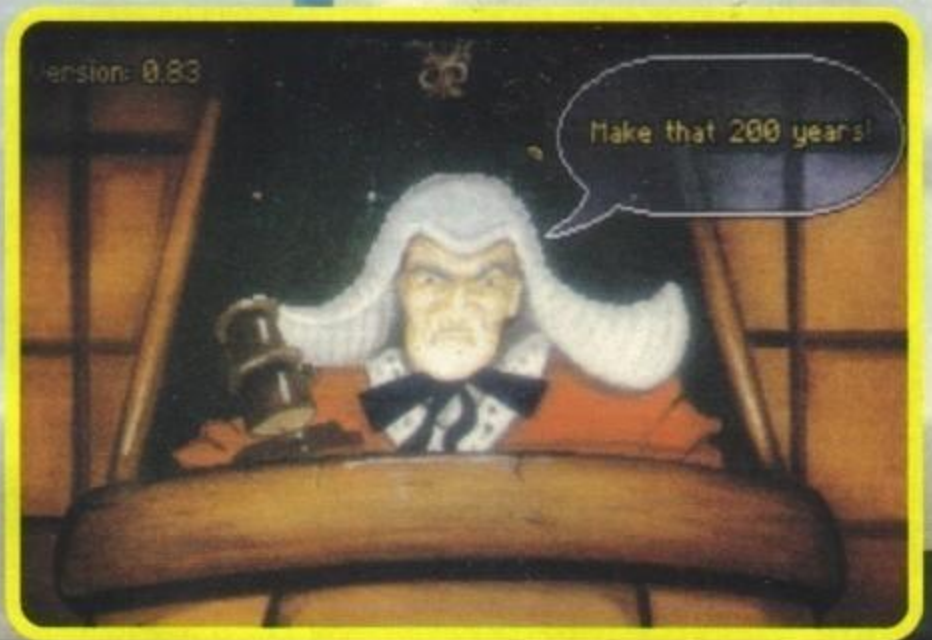
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

rate, da sottolineare poi come qualsiasi oggetto o persona sia oggetto di "scaling" da parte del programma, che ne modifica le dimensioni a seconda della sua profondità effettiva all'interno dello schermo.
I numerosi personaggi che compaiono nel corso del gioco sono poi trattati come dei veri e propri attori, tramite un sistema chiamato Interspective, che permette d'affidare loro in modo estremamente funzionale una sorta di copione da svolgere e le locazione nelle quali comparire. Questo permette anche di far svolgere loro azioni utili ai fini della vicenda indipendentemente da una vostra interazione diretta con loro (un po' come succede nel Virtual Theatre), e anche voi potrete far fare ad altri quello che vorrete, senza una vostra partecipazione da vicino, naturalmente dovrete scoprire un valido incentivo che li convinca a comportarsi diligentemente...
Come succedeva nei due Monkey Island non potrete morire nel corso del gioco, e neppure compromettere in modo alcuno il proseguimento dell'avventura con un'azione scriteriata; tutto sta nello scoprire cosa effettivamente dovete fare.
Per quanto riguarda i divertentissimi dialoghi che dovrete affrontare nel corso della partita questi sono possibili tramite una scelta, più o meno oculata, fra una lista di domande/risposte disponibili. Visto che ne stiamo parlando vale la pena menzionare il delirante humour demenziale che infarcisce tutto il gioco (e se qualche d'uno i voi conoscesse Nick Wild, ex addetto stampa Psygnosis, ora game-producer del gioco, riconoscerebbe sicuramente il suo spirito tipicamente inglese dietro a molte battutine sarcastiche), dire che ne è una parte integrante è fin troppo poco, oserei perfino affermare che senza calarsi completamente dei panni del personaggio (magari con una bella damigiana di birra (che io fra l'altro detesto) di fianco, giusto per facilitare la cosa entrando nello stato d'animo più indicato), potrebbe essere molto difficile procedere nell'avventura. Da quanto ho comunque potuto vedere gli enigmi mi sono sembrati particolarmente ben strutturati, e questo è sicuramente uno dei fattori più importanti per qualsiasi prodotto del genere.
Volendo a questo punto trarre le conclusioni in base al demo che ho potuto visionare non posso esimermi dall'esprimere un giudizio decisamente positivo per un prodotto che ha veramente tutte le carte in regola per imporsi alla grande una volta sul mercato... Ah, già, ma quando questo avverrà con esattezza? E chi può dirlo. Mark afferma Agosto, mese fra l'altro che mi sento di escludere a priori, ma vista la cronica ritardatezza (a voi come vi suona?) Psygnosis non mi sento di espormi in alcun modo in alcun termine.

Max

camente l'intera realizzazione. Ogni schermata è stata digitalizzata e ritoccata a mano sulla base di dipinti disegnati a mano da un gruppo di illustratori professionisti (uno dei quali, Stuart Hughes, già collaboratore di Penthouse e Mayfair). Il nostro indomito personaggio è perfettamente integrato con quest'atipica atmosfera surreale che pervade il gioco e che sembra frutto di una curiosa miscela fra Magnum PI e Buck Rogers (o quantomeno a me ha dato questa impressione).
Un'analisi approfondita la merita sicuramente l'interfaccia utente che compare, in perfetto stile Scumm, nella parte inferiore dello schermo. Sulla sinistra c'è la lista delle opzioni possibili, sulla destra l'inventario. A proposito della prima, che viene comunque sostituita dalla semplice pressione in serie del tasto destro mouse, che fa anche cambiare di volta in volta la forma del puntatore in quella dell'azione che si vuole realizzare, ho trovato interessante l'"esamina", che evidenzia in una finestra apposita la zona di schermo che state osservando. Per quanto riguarda invece il secondo, è sufficiente trascinare un oggetto al suo interno per essere immagazzinato, senza bisogno di preoccuparsi di collocarlo all'interno di anguste caselle. Presente inoltre un'utile opzione di automapping per tutte le locazioni già esplo-



INFINITO...

Questo il risultato, almeno a livello di limite infinitesimale (con segno quindi positivo o negativo a seconda dei casi), del quoziente proposto dal nome del team che si occupa della realizzazione di Innocent. Formatosi nel 1990 in seguito alla collaborazione fra Andy Blazdell e Simon Lipowicz, il gruppo porta infatti il nome di DIVIDE BY ZERO e, nonostante entrambi i fondatori abbiano già alle spalle una discreta esperienza informatica pluriannuale, si tratta a tutti gli effetti del loro prodotto d'esordio a grandi livelli.
I due hanno comunque cominciato a scrivere giochi nel 1984, sotto il nome Reflex Arc, quando erano ancora al college. Andy, dopo aver lasciato la RAF, ha a lungo lavorato come software manager per la Domark prima di formare questo nuovo gruppo assieme a Simon che aveva nel frattempo finito con l'università.
I Divide By Zero hanno sviluppato parecchi progetti per vari formati (inclusi Spectrum e console) e anche qualche programma d'utilità. Nel 1991 erano sotto contratto con la Mirrorsoft, che ricorderete essere poi fallita in seguito alla morte di Robert Maxwell, fu allora che vennero acquisiti dalla Psygnosis per realizzare un'avventura grafica, a loro fu richiesta una cosa sola: che fosse migliore di qualsiasi altra fin'ora in commercio...

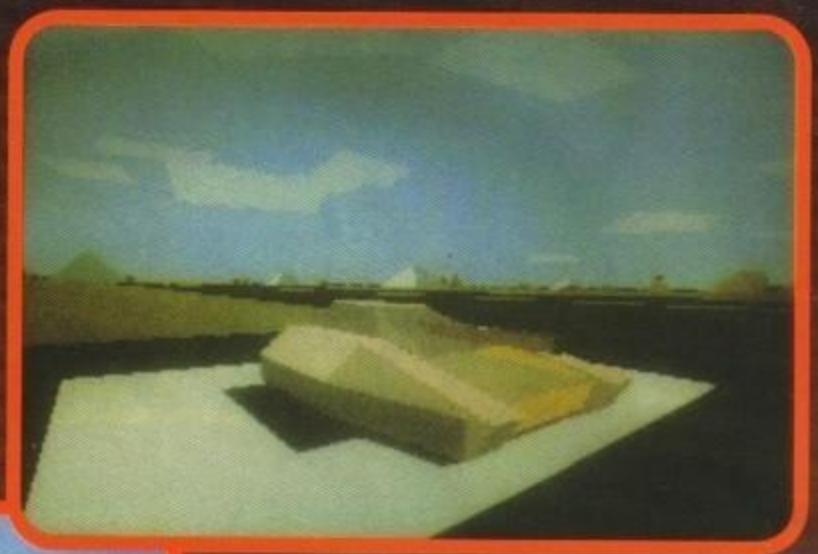
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CHE L'ARMOUR-GEDDON SIA CON VOI!

Dopo Lemmings anche Armour Geddon raddoppia, cosa peraltro non troppo comune fra i titoli Psygnosis, Mark Blewitt ce ne ha mostrato una versione dimostrativa durante la sua gradita visita redazionale...

Quando qualche anno fa apparse Armour-Geddon tutti si entusiasmarono oltre ogni limite per questo nuovo simulatore che permetteva di fare cose incredibili; una delle sue caratteristiche principali era quella di miscelare due generi diversi come la simulazione e il tatticismo, ma in particolar modo la capacità dell'utente di pilotare un grosso numero di mezzi contemporaneamente. Tutto questo realizzato in modo tecnicamente eccellente con un'altissima velocità vettoriale di gioco, una delle migliori mai viste su Amiga.



Purtroppo la difficoltà intrinseca del gioco e l'incredibile complessità hanno messo KO ben più di un giocatore (compreso il sottoscritto); in questo seguito, i programmatori hanno promesso meno complicazioni e più divertimento, ma con quali risultati? Per adesso non ci è dato saperlo, ma rimaniamo speranzosi che questo corrisponda a effettiva realtà.

Come dovreste sapere nel primo gioco la terra viene devastata (o per usare un termine caro al nostro BDM, nuclearizzata) da una terribile guerra atomica che distrugge ogni forma di vita presente sulla sua superficie; come era facile prevedere gli unici sopravvissuti sono quelli che per una botta di - diciamo - fortuna si sono CASUALMENTE trovati in un bunker antiatomico (sempre per puro caso si trattava di uomini politici di alto rango...).

Naturalmente dopo qualche anno tutta quella brava gente emerse e si preparò a combattere una nuova guerra, fortunatamente per noi questa volta non disponevano di armi tattiche, quindi gli attacchi furono ben più diretti. Vennero infatti utilizzati i più classici bombardieri, caccia, elicotteri, mezzi blindati e via dicendo.

Inevitabilmente dovevate coordinare le forze ingegneristiche con quelle meccaniche in modo da poter creare e costruire armi e attrezzature sempre più potenti, necessarie per far prevalere le proprie unità su quelle nemiche; in questo seguito le azioni da compiere sono pressoché le stesse, ma nel complesso molte cose sono cambiate e sono stati migliorati moltissimi particolari, procediamo nel dettaglio.

Anzitutto la mappa di gioco è passata dai seimilaquattrocento chilometri quadrati del primo titolo ai ben sessantacinquemilacinquecentotrentasei di questo seguito; anche le basi sono aumentate, infatti c'è ne sono ben tre dalle quali è possibile far partire i vostri portentosi mezzi. Finalmente le vostre basi non verranno più bombardate impunemente dai raid aerei nemici, ma grazie ad una fitta rete di lancia missili e a un sistema di riparazione automatica, la difesa è più che garantita. Come già accennato bene la grafica vettoriale è sempre stata un punto forte di Armour-Geddon e il suo seguito non è da meno, offrendo

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

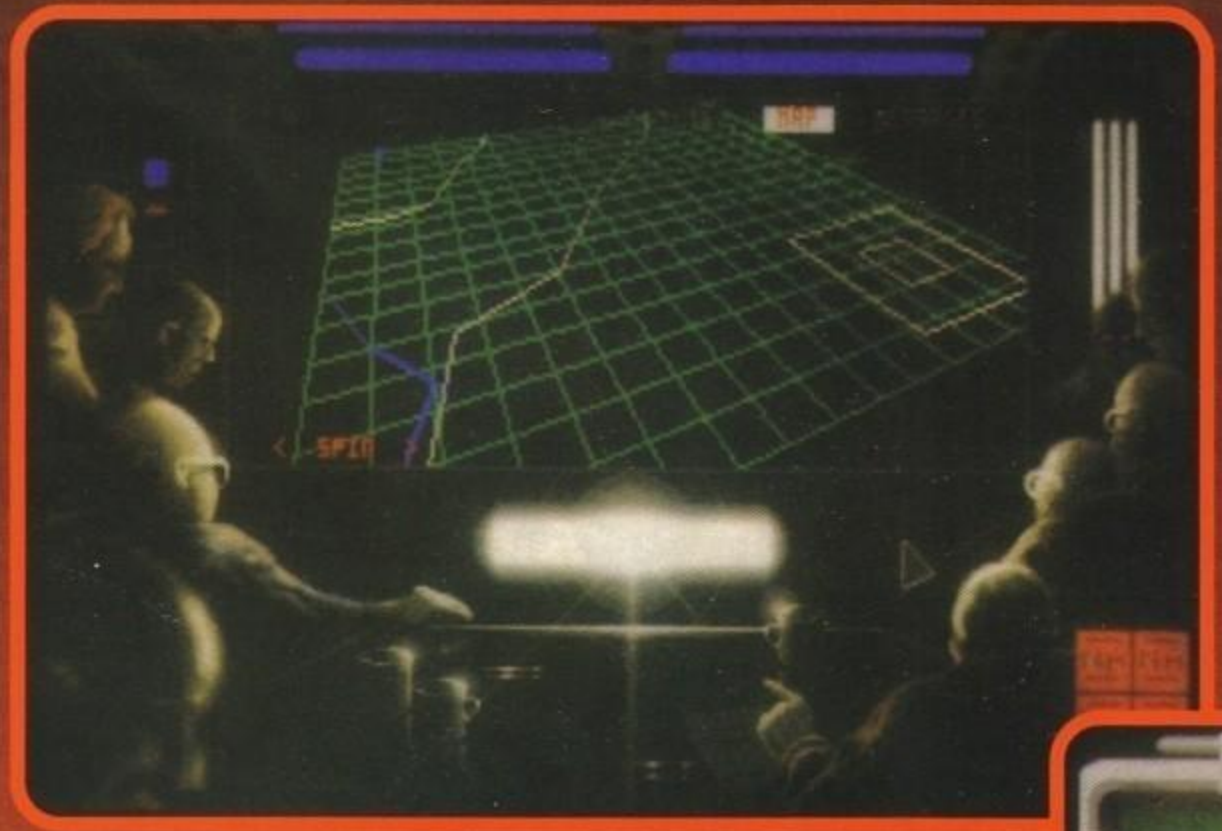
http://www.oldgamesitalia.net/

una fluidità ed un dettaglio ancora maggiore anche su di un semplice A600 (sul 1200 il tutto risulta ancora più veloce con i risultati che tutti potete ben immaginare); lo stesso dettaglio dello scenario è nettamente migliorato offrendo nuvole, montagne, il tutto regolabile tramite un'apposita opzione.
La Psygnosis tra le tante cose ha assicurato che la versione finale comprenderà effetti poligonali parecchio complessi, come il texture blitter fill (da quanto ne so, dovrebbe essere una tecnica per simulare il texture-mapping tramite il blitter, ma non ci giurerei), cerchi, ellissi e effetti di trasparenza.
Se siete poi appassionati di visuali esterne, non temete perché avrete di che divertirvi: potrete infatti osservarvi da tantissime posizioni tra cui quella dal bersaglio nemico, dalla propria base, etc.
Sono stati aggiunti alcuni veicoli come mongolfiere e inoltre ogni mezzo ha sistema di difesa con tre gradi di sviluppo differenti che influiscono sul livello della velocità, della potenza distruttiva, del peso e delle capacità di carico; adesso è anche possibile caricare sino ad otto dispositivi divisibili tra armi, attrezzature, sistemi di difesa, etc.
Per i soliti puristi e ultra accaniti delle simulazioni potrete usare il joystick analogico in modo da pilotare molto più accuratamente i vostri mezzi (in particolar modo

RITARDI PSYGNOTTICI

Armour Geddon II, inizialmente previsto per Gennaio, non solo non è ancora disponibile, ma non lo sarà fin verso l'inizio dell'estate.
Approfitto quindi dell'occasione per puntualizzare le date d'uscita di due giochi da noi recensiti sullo scorso numero (in collaborazione con il nostro inviato Mark Ramshaw) che sono stati invece ritardati. Il primo è Walker, ormai assolutamente finito, che non uscirà nei negozi prima di Maggio, questo per non entrare in conflitto con l'altro grande titolo DMA Design, Lemmings II; il secondo è CAP che dovrebbe essere disponibile entro la fine di questo mese.
Non parliamo poi di Microcosm e Dracula, i due prodotti su CD-Rom dei quali ci siamo occupati qualche mese fa, del primo c'è una sola versione FM Towns disponibile, del secondo lo sarà presto quella Mega CD, ma per quanto riguarda i computer bisognerà attendere fino al prossimo autunno.

Max



gli aerei e i bombardieri che necessitano di una guida molto sensibile, cosa non possibile con i normali joystick digitali); a questo punto permettetemi una precisazione, qui in Italia di joystick analogici specifici per Amiga non c'è sono, quindi l'unico modo per usare un simile sistema di comando e quello di comprarsi un modello per PC, quindi armarsi di pazienza e saldatore e modificarlo, naturalmente questa procedura è consigliabile solo ai più esperti in campo elettronico, gli altri è meglio che si astengano. Ritornando al gioco, non resta molto altro da dire se non che la data di uscita è pressapoco, più o meno, forse sì, forse no, magari, chissà, verso la metà di giugno; alla prossima Psygnosignata (orrore & disgusto per questa chiusura d'articolo).

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

RIEVOCA LE EMOZIONI DELLA TRILOGIA DI GUERRE STELLARI

STAR WARS X-WING

SPACE COMBAT SIMULATOR

By
Lawrence Holland &
Edward Kilham

PER **PC**

IN ITALIANO IL MANUALE ED I
RACCONTI DI **FARLANDER**

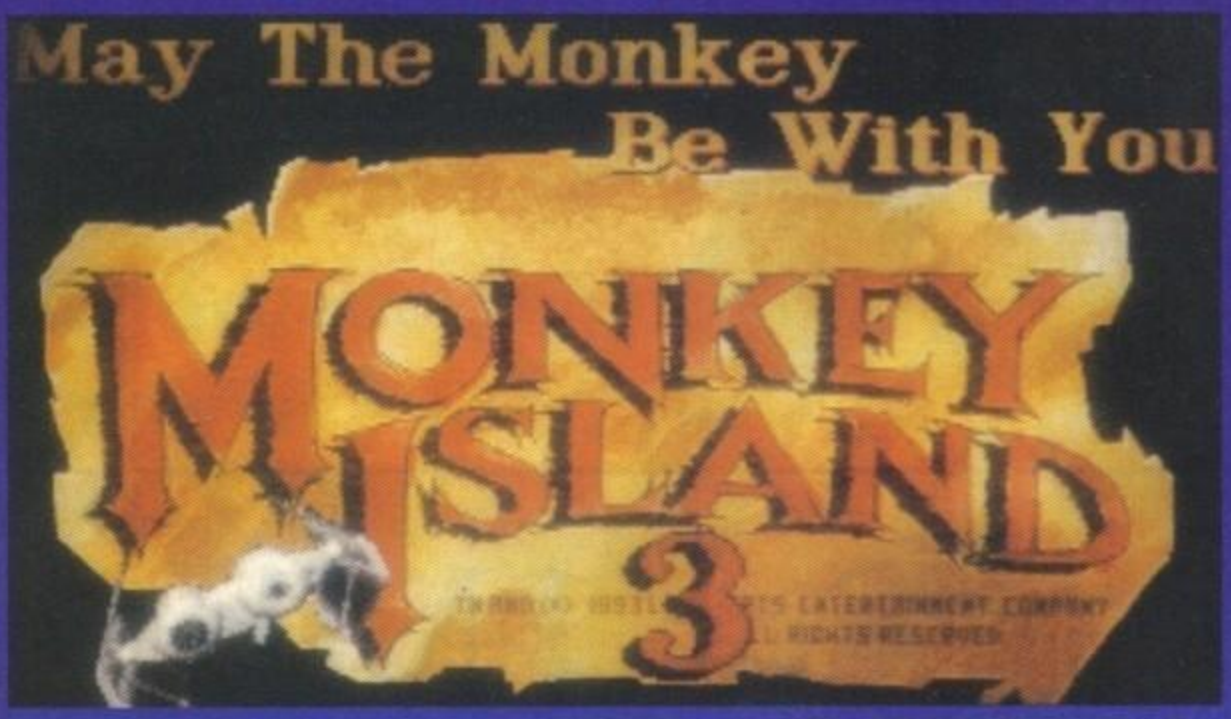
LUCAS Arts

CTO S.p.A. 40069 Zola Predosa (Bo) - Via Piemonte 7/F - Tel. 051/753133 - Fax (051) 753418

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

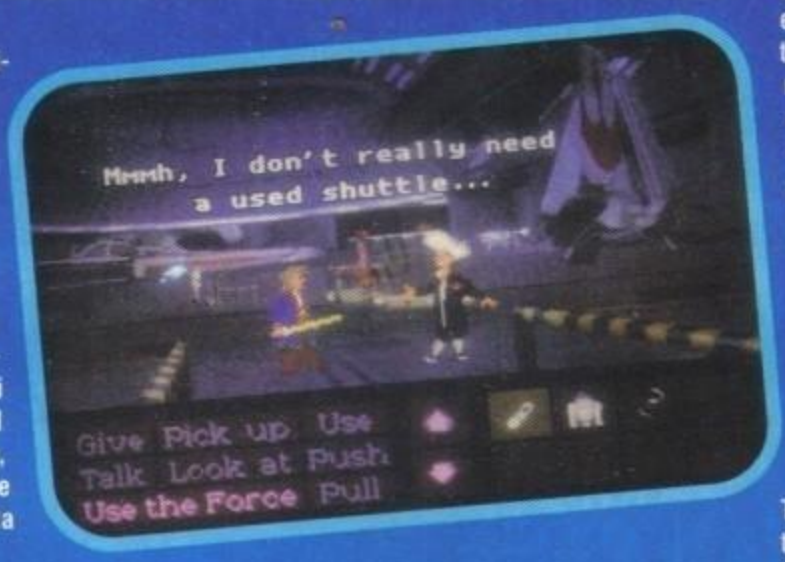
http://www.oldgamesitalia.net/



UN PIRATA NELLO SPAZIO

Dal giorno che uscì Zak McKracken la LucasArts si è forgiata, giustamente, del titolo di leader indiscussa nello sviluppo di avventure grafiche "fuori dal comune". Quanti di voi dopo Monkey Island II non attendevano un ennesimo sequel?

Beh, dare una risposta corretta non è possibile, visto che noi non siamo voi, e quindi non possiamo fare altro che riportare questo dato oggettivo a una dimensione parecchio più soggettiva e molto più vicina alle nostre personalità: qui in redazione non stavamo più nella pelle! E cosa dire, allora, quando contattando la LucasArts in merito ai suoi progetti più immediati, non solo ci hanno dato maggiori ragguagli su Day of the Tentacle (vedi preview poco più avanti), ma ci hanno parlato addirittura di Monkey Island 3!?! Dovevamo assolutamente saperne di più, e così l'ormai multimediale Max ha talmente ossessionato l'ufficio stampa della nota



software house californiana da farsi mandare in esclusiva mondiale (e ci teniamo a sottolineare con soddisfatta enfasi questa particolarità) qualche schermata (ancora in fase di lavorazione) estrapolata dalla terza, incredibile, avventura di Guybrush Threepwood. Sulla trama non si sa ancora molto. La LucasArts ha infatti dato solo poche direttive ai suoi programmatori, lasciando al loro estro la facoltà di variare qualche particolare durante lo sviluppo, almeno nella sua fase iniziale A prima vista questa scelta potrebbe sembrare un po' fuorviante e rischiosa per la linearità del prodotto finito, ma indubbiamente questo servirà a rendere il gioco "quanto di più originale e demenziale si possa trovare sul mercato!", e non possiamo dar loro torto. Il canovaccio su cui si basa tutta l'avventura è stato reso comunque noto e non lascia ombre di dubbio: Monkey Island 3 sarà una brillante parodia di tutte le produzioni precedenti targate Lucas. Non mancheranno infatti riferimenti continui alla quadrilogia di Indiana Jones, a Maniac Mansion e addirittura il recentissimo X-Wing, che si vedrà in qualche modo coinvolto nelle scorribande di Guybrush. Proprio per questo lo SCUMM si adatterà di volta in volta alle varie situazioni, notate ad esempio l'"Use the Force" che appare in una schermata... Ad ogni modo Monkey Island 3 comincerà esattamente dove finiva l'episodio precedente, con Guybrush ancora preda dei suoi sogni (o incubi?), che stavolta si sposteranno là dove nessun uomo era mai arrivato prima... Appena cominciato a giocare infatti, il nostro eroe si trova catapultato in una nuova dimensione, un mondo futuristico opera del vudù di quella mente perversa di LeChuck. Come potrete constatare dalle foto l'ambientazione di Monkey 3 riprende pari pari la saga di Star Wars, ed è proprio questo aspetto che rende ancora più affascinante questa nuova produzione Lucas. La versione PC sarà la prima a essere realizzata (con un margine di tempo abbastanza ampio, visto l'esigenza di terminare prima Day of the Tentacle), e oggi non si sa con precisione quando effettivamente questa vedrà la luce. Ho volutamente scritto "la prima", perché un'altra novità quasi certa è che... Ebbene sì! Sarà convertita anche per Amiga. Non un Amiga normale, purtroppo, ma ciò dovrebbe fare la felicità di tutti gli utenti di A1200! Questa scelta è dovuta al lancio in grande stile che la Commodore ha riservato alla sua ultima creatura, e poi perchè le capacità grafiche del nuovo computer non obbligheranno gli utenti a rinunciare ai 256 colori, con in più l'aggiunta di un sonoro stereofonico di altissima qualità (si parla addirittura di parlato digitalizzato durante alcune animazioni d'intermezzo, grazie a una routine di compressione dei dati, che permette di stipare un gran numero di frasi campionate in uno spazio infimo di memoria, ma non chiedeteci ulteriori informazioni a riguardo, perchè la LucasArts è molto gelosa di quest'ultima routine, e non ci ha dato informazioni esaurienti... una sorta di nuova versione dell'iMUSE comunque) e poi la maggiore disponibilità degli utenti del 1200 a montare un hard disk permetterà tempi di accesso molto più brevi ed una giocabilità del tutto indistinguibile dalla versione PC.

Ok, ragazzi, tutto quello che sapevamo l'avete letto, quindi evitate di telefonarci per ulteriori domande. Non appena sapremo qualcosa di più, ne verrete subito a conoscenza anche voi!!

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MaSE srl

Esclusiva Italia Key Comp®

2x1 New 1Mb

VT-16M VGA ↔ TV

VGA CIRIUS LOGIC **1Mb di memoria :**

Risoluzione	1024x768 a 256 colori
HI-COLOR	640x480 & 800x600 32/64000 colori
TRUE COLOR	640x480 a 16 Milioni di colori

Risoluzione:	**Senza FLICKER**
HI-COLOR	640x480 & 800x600 32/64000 colori
TRUE COLOR	640x480 a 16 Milioni di colori

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Da oggi in Italia
cambia il mondo
della
distribuzione.
È nata la
MASTER.
Accessori per
computers e...
videogiochi,
videogiochi,
videogiochi!

MASTER

cambiano i confini della distribuzione!!!

00162 ROMA
VIA DEL CARROCCIO, 12-14
TEL. (06) 4270880 - 420067
TELEFAX (06) 4270812

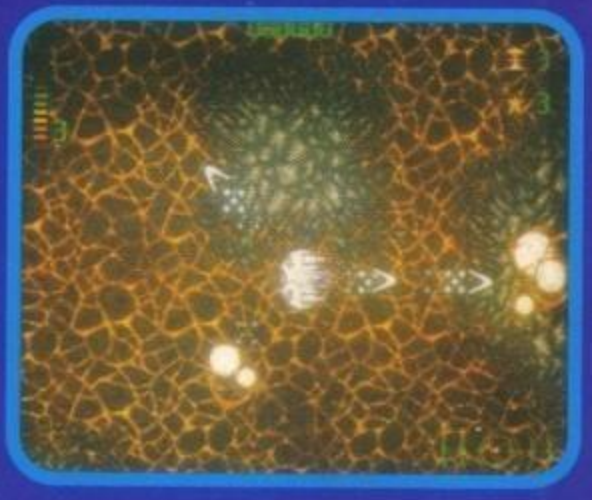
MASTER
videogiochi senza frontiere

http://www.oldgamesitalia.net/

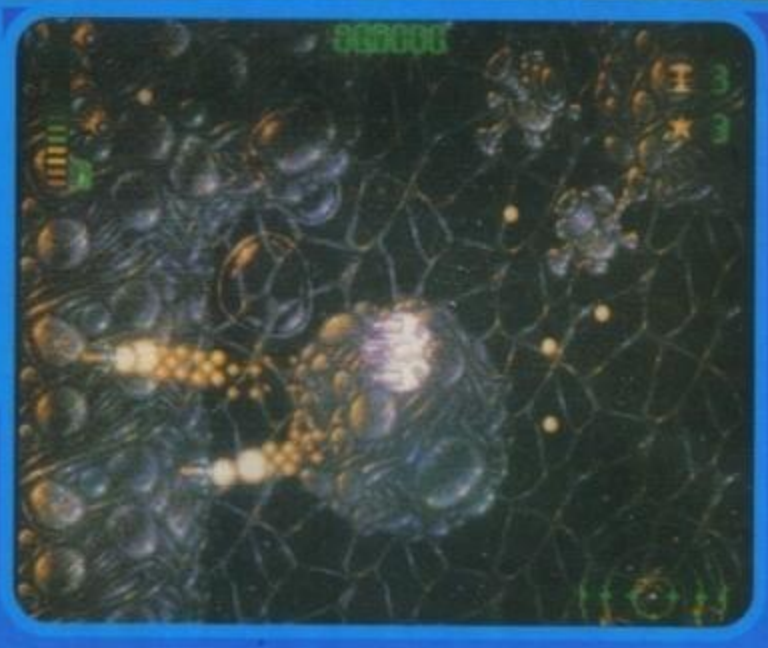
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

... ADESSO BLASTAR!!!



Esplosioni multidirezionali stanno per abbattersi sui vostri monitor: tenete in caldo i vostri joystick perchè a molto presto la Core ci farà sicuramente girare la testa!



Molti di voi potrebbero pensare che alla Core Design gli shoot'em up non siano visti troppo di buon occhio: infatti, benché di titoli (e di grandi successi) ne abbia realizzati in grande quantità, è stato prodotto un solo prodotto di questo genere: Frenetic (che oltre tutto si è rivelato di dubbie qualità, difficilmente in grado di reggere il confronto con gli altri giochi allora già presenti sul mercato, quando Project-X era ancora lungi dall'arrivare...). E' così nata l'idea di riprovarci nuovamente, decidendo però per un approccio tanto vecchio quanto fino ad oggi poco sfruttato: quello dello scrolling multidirezionale.

Parecchi anni fa un programmatore fornito di una buona dose di fantasia e sale in zucca aveva ideato un gioco chiamato Sinistar che, a quanto sembra, colpì gli allor giovani frequentatori di sale giochi con il fascino del primo sparatutto fornito di scorrimento multidirezionale a 360° della storia, aprendo così nuovi orizzonti e affascinando i giocatori con l'incredibile libertà di movimento che gli veniva offerta (il primo che io mi ricordi è stato il grandissimo Time Pilot, ndMax); tutti pensarono che questo sarebbe stato il nuovo standard per questo genere di giochi, ma la storia ludica ci insegna che non fu affatto così. Infatti da allora di tempo ne è sicuramente passato e di shoot'em up ne abbiamo visti ormai a bizzeffe all'ennesima potenza, comunque la maggior parte permetteva il movimento in una sola direzione; tranne il non troppo recente Amnios e qualche altro raro caso isolato, ben pochi erano "equipaggiati" con questo genere di scrolling, probabilmente a causa delle difficoltà di programmazione che bisogna superare per ottenere un prodotto fluido e accattivante. Illuminati dai numerosi balzi tecnologici di questi ultimi anni, la Core ha perciò deciso di riempire questa lacuna da lungo tempo presente proponendoci Blastar, che si presenta indubbiamente con le carte in regola per diventare un classico nel suo genere.

La versione finale del gioco sarà suddivisa in cinque livelli principali, ognuno dei quali conterrà due sotto-livelli che devono essere entrambi completati prima di poter passare a quello seguente; all'inizio di ogni partita, dopo la tipica sequenza introduttiva, potrete scegliere quale dei tre livelli inizialmente disponibili volete affrontare per primo, dopodichè inizierà il gioco vero e proprio.

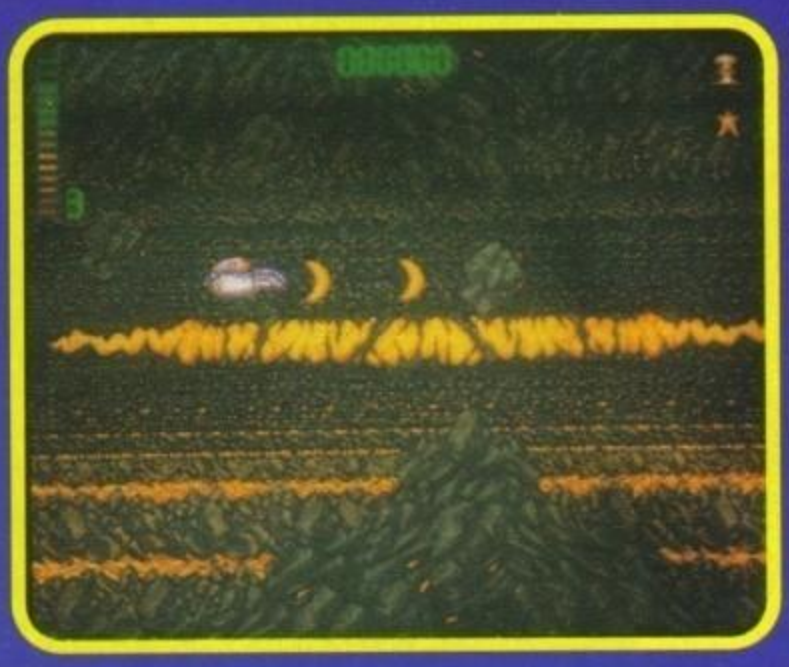
Ogni schermo è caratterizzato da nemici diversi in armonia con la grafica del fondale e in ognuno di essi il giocatore dovrà riuscire a eliminare degli specifici obiettivi che variano da missione a missione, sfruttando i loro differenti punti deboli e le diverse armi a vostra disposizione; queste possono essere raccolte durante il gioco insieme ai soliti bonus, vite extra e power up, oppure comprate in un negozio alla fine di ogni livello sfruttando i crediti guadagnati durante la partita. Il numero massimo di armi che la vostra astronave può trasportare è tre (selezionabili via tastiera con i soliti tasti funzione), perciò sarà necessario scegliere accuratamente volta per volta cosa portarsi dietro per affrontare ed eliminare i nefandi obiettivi che incontrerete in quel particolare schermo, tenendo sempre a mente le debolezze degli avversi nemici che vi incontrerete.

Ogni volta che avrete "Blastarato" via da un sotto-livello tutti i suoi principali obiettivi, si aprirà per dieci secondi un varco dimensionale in un punto casuale sulla mappa dello schermo, e voi dovrete logicamente sbrigarvi per cercare di raggiungere in tempo la via di fuga; se non ce la doveste fare (No Alpitour? Ahi, ahi ahi!), sarete costretti ad "aprire manualmente" un altro cancello, quello dei "guardiani", il che ad occhio e croce si rivelerà sicuramente più arduo e pericoloso. Ora, quando finalmente avrete spopolato entrambi i sotto-livelli da tutto ciò che si muove, striscia, sbava o, più in generale, spara come un dannato, vi troverete davanti il cruento e batuffoloso mostrone di fine schermo, che tanto per cambiare è stato a dieta per un paio di secoli e vi stà perciò aspettando a braccia aperte (o meglio, a fauci aperte) da qualche parte nello spazio; così, se sopravviverete a un paio di minuti di strenuo corpo a corpo (con un'astronave?!?), sarete trasportati nuovamente alla schermata

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

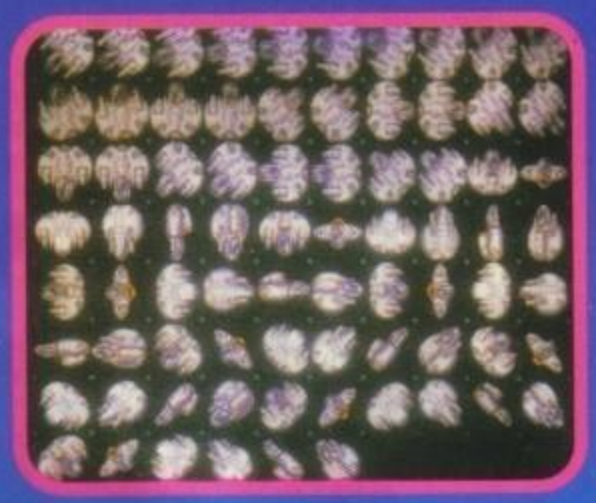
http://www.oldgamesitalia.net/



Una prima immagine di uno dei livelli bonus a scorrimento orizzontale.

iniziale da dove sceglierete la prossima isola da bonificare, fino ad affrontare l'ultima "arduerrima" prova e ultimare stoicamente il gioco (Raffaele sicuramente non ci metterà più di tre giorni, vero?).
Un'idea interessante che è stata introdotta per migliorare la giocabilita di Blastar riguarda sempre la direzione di scorrimento del gioco (la stessa idea era stata utilizzata secoli addietro per il grande Salamander, facendolo così entrare nell'olimpo dei giochi mitici); infatti negli ultimi schermi di ogni livello e nei vari bonus stage che saranno introdotti nel gioco, gli scrolling dovrebbero essere rispettivamente orizzontali e verticali, e inoltre lo scontro con i guardiani di fine livello sarà caratterizzato da un punto di vista ogni volta diverso; così nel livello meccanico affronterete il "macchinoso" avversario (ah, ah, ah) in un combattimento a tre dimensioni, mentre l'avversario finale di tutto il gioco, denominato The King, sarà visto di lato. Il gioco, che graficamente si rivela veramente gustoso (come potete sicuramente giudicare voi stessi attraverso le decine di foto proposte dal vecchio Max), e dovrebbe essere in commercio per la fine di giugno, sempre che non avvengano i soliti classici ritardi inevitabili in questo campo lavorativo; come sempre vi terremo informati su tutte le future novità di cui verremo a conoscenza, per cui gettate il telecomando (no, mi sa che qualcosa non torna), poichè chi cambia canale è un sacripante.

LUKE



Alcune animazioni della vostra astronavicella, notate come ci siano sia le viste dall'alto che quelle laterali...

UN TEAM SPAZIALE

Le menti che stanno dietro a questo ambizioso progetto della Core sono principalmente tre (benché in questi tre mesi di programmazione ci abbiano messo le mani un po' tutti i lavoratori della casa inglese); Bob Churchill, che ha lavorato sulle mappe del gioco e ha sviluppato alcune innovative idee, Roberto Cirillo, responsabile della grafica, e Tim Swann, che ha scritto la maggior parte delle routine di Blastar. Il loro scopo principale è logicamente quello di proporre uno shoot'em up il più accattivante possibile, cercando di tenere molto alto il livello grafico senza tralasciare assolutamente un'elevata giocabilità, che anzi sarà senza dubbio il loro cavallo di battaglia; per questo hanno introdotto (e la stanno ancora facendo) diverse migliorie rispetto i prodotti precedentemente pubblicati, cercando di programmare un gioco dalle caratteristiche uniche, che sicuramente non mancherà di stupirci.
Infatti, oltre ai diversi tipi di scrolling presenti nei vari livelli, introdotti per rompere la monotonia e la ripetitivita dello schema di gioco, tutti i fondali saranno interalmente animati, e il tutto dovrebbe girare attorno ai 50 frame per secondo, portandosi nettamente avanti rispetto a tutti i precedenti spara e fuggi da noi esaminati (Project-X escluso). Il problema maggiore che hanno dovuto affrontare durante la programmazione è stato evidentemente lo scrolling a causa della complessa natura del gioco; infatti, come ci dice Tim, "ho avuto un sacco di problemi di programmazione poichè la mappa si ripete uguale in qualsiasi direzione ci si muove, e inoltre ho dovuto fare tante di quelle gabole con i codici per far girare tutto entro i 50 frame al secondo che ci eravamo prefissati; per il resto le rotazioni a 360° non sono state un problema, poichè gli angoli di inclinazione sono tutti calcolati con una funzionale routine matematica piuttosto veloce e semplice da gestire". Ora come ora Tim sta lavorando sulle routine degli alieni mentre Roberto è impegnato a disegnare la grafica per il terzo livello e tutto sembra andare per il meglio; quando infine gli chiediamo "c'era davvero bisogno di un altro shoot'em up?", ci viene risposto ridendo "c'era davvero bisogno di un altro gioco?".

Vi presentiamo in anteprima alcuni dei nemici con i quali avrete a che fare nel gioco.

La schermata tramite la quale decidere il vostro armamento.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DARKMERE:

UN INCUBO NELL'OSCURITA'

Morte e distruzione, principi e maghi, combattimenti e sangue: sì, sono tutte cose che abbiamo già visto e rivisto, ma questa volta sotto sotto c'è qualcosa che promette veramente bene e che potrebbe far parlare di sé per un bel po' di tempo.

In un oscuro castello, seduto sul suo trono, un vecchio re elfico lentamente sta morendo; con la mano appoggiata sul luminescente cristallo sferico, mentre la linfa vitale si allontana progressivamente dal suo corpo, ripensa ai lunghi avvenimenti che lo hanno portato in quel luogo.
Enywas, l'immenso drago rosso, con violenza e furia stava distruggendo il villaggio, mentre gli elfi, nella loro stupenda foresta, guardavano attraverso le loro sfere di cristallo la distruzione senza intervenire; tale Gildorn, nonostante il suoi ripetuti tentativi, non riuscì a convincere il consiglio all'azione... "Noi non dobbiamo immischiarci negli affari degli umani, Gildorn; solo loro devono combattere le loro battaglie". Non potendo più accettare questa cecità di fronte alla sofferenza altrui, il nostro eroe decise di abbandonare il villaggio portandosi dietro soltanto la sua spada, "Dragon's Bane" e la sua sfera di cristallo. Per molti giorni camminò nelle foreste, e l'unica persona che incontrò durante il viaggio fu Malthar il mago, suo vecchio amico e mentore, che decise di accompagnarlo nella sua missione; giunti insieme all'antro del drago, Malthar richiamò sulla spada di Gildorn energie elementari così potenti da permettergli di uccidere l'avverso rettile, e infatti dopo una lunga battaglia l'elfo, benché gravemente ferito, riuscì a eliminare il mostruoso avversario.
Ormai bandito dalla propria razza, Gildorn decise di aiutare gli umani a ricostruire la città distrutta e, ben presto amato dal popolo, fu da loro nominato re. Col passare dei mesi la valle ritornò rigogliosa come un tempo e la tristezza di aver perso la propria amata terra fu presto dimenticata grazie alle splendide giornate di sole e di felicità e dal fortuito ritrovamento di una giovane e bellissima elfa che vagava spaesata in mezzo alla foresta; questa, fisicamente e psichicamente sotto stato di shock, aveva perso permanentemente la memoria e non riusciva a ricordare altro che il proprio nome: Berengaria.

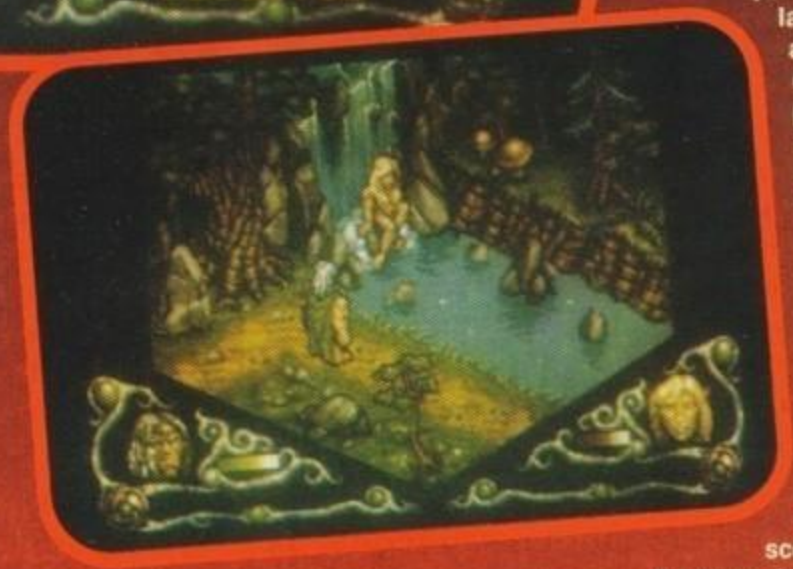
Col passare dei mesi il re se ne innamorò, e ben presto furono festeggiate le nozze e la imminente nascita dell'erede; per rispetto alle antiche tradizioni elfiche, la regina decise di partorire il proprio figlio da sola in mezzo alla foresta, e così si allontanò un soleggiato mattino per entrare nel bosco; da allora non fu mai più rivista. Gildorn la cercò in lungo e in largo per interi giorni, ma nonostante i sui sforzi non ottenne nessun risultato; ormai vicino alla disperazione, in una radura illuminata, trovò un bambino appena nato, suo figlio, e, benché non riuscisse a capire come potesse essere ancora vivo, senza esitazioni lo portò nel suo castello.
Col passare degli anni il re divenne estremamente melanconico e la sua unica gioia era vedere suo figlio diventare giorno dopo giorno un guerriero sempre più abile e un uomo sempre più saggio e maturo. Quando gli orchi tornarono nella sua terra, Gildorn non se ne preoccupò nemmeno, tutto intento a ricercare la sua bella moglie attraverso la magica sfera di cristallo; col passare dei mesi una strana nebbia, chiamata Darkmere dagli abitanti della città, invase la valle e sembrava attirare a sé tutti gli esseri malvagi e male intenzionati dai più remoti angoli

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

della regione.
Ormai la ricca e felice città si era ridotta a un gigantesco covo di malviventi, e tutti gli abitanti erano da tempo fuggiti lasciando il posto a ladri e taglia gole; benché il paese sprigionasse a quel punto malvagità da ogni muro, si poteva percepire un male ancor più profondo proveniente dalle foreste e da ciò che stava oltre. Qualcuno mormorava che le montagne a ovest erano state ripopolate dagli orchi e che aveva sentito i loro antichi canti di guerra echeggiare di nuovo nelle caverne dopo anni di silenzio e pace; qualche d'uno, fra i più coraggiosi o i più matti, raccontava di un antico e oscuro segreto custodito gelosamente dagli orchi nelle profondità delle loro tane...
"Padre, sono qui." Risvegliato dalla voce di Ebryn, il suo caro figlio, il vecchio re ritorna con la mente al presente. "Ebryn, siamo in un periodo di grande bisogno, e mi accorgo di aver tralasciato i miei doveri per troppo tempo; ormai non sono più in grado di affrontare questo male, e ti chiedo di prendere il mio posto e di andare in cerca di Malthar, il mago, che dicono sia ancora vivo e si nasconda da qualche parte nella foresta. Porta con te la mia spada: essa si illuminerà ogni volta che un nemico si avvicina, ma stai attento, poiché la lama si nutre dal male che distruggerai, e se mai la utilizzerai per recar danno a qualcuno non malvagio, essa si nutrirà della tua energia vitale. Inoltre porta con te questa sfera di cristallo; ti darà la possibilità di metterti in contatto con me, ma utilizzala solo cinque volte e solo in momenti di massimo bisogno, poiché sfrutta la mia energia vitale e a me ormai ne è rimasta ben poca. Ma ora va, il tempo scarseggia e il male sta per risorgere dalle profondità della terra".
Taadaaa! Questa era l'introduzione (non male vero?); ma alla fin fine com'è il gioco? La visione isometrica tridimensionale e la trama fantasy non possono non far pensare a Cadaver dei Bitmap Brothers, ma come gli Arcane Developments (responsabili dello sviluppo tecnico del gioco) hanno puntualmente precisato: "Darkmere sarà ciò che Cadaver non è stato". I programmatori di questo nuovo prodotto, che dovrebbe rappresentare una via di mezzo tra gli RPG e gli arcade adventure, sono convinti che i precedenti giochi di questo genere non sempre sono stati capaci di catturare appieno l'attenzione del giocatore, che alla fin fine si sarebbe sentito alienato e perciò non pienamente soddisfatto. Per coinvolgere appieno, Darkmere è perciò stato caratterizzato da un incredibile impatto grafico e sonoro e da un'elevata interazione con il resto del mondo che ben presto vi darà la sensazione di essere veramente lì al di là del monitor.
La grafica è curatissima fin nei più piccoli particolari, con i fondali pieni di piccole animazioni (torce che lampeggiano, rami che si muovono), sfumature di colori e ombreggiature perfette che danno ottimamente la sensazione di profondità e di malvagia cupezza generale, senza parlare dei personaggi così ben disegnati da sembrare veramente vivi; inoltre la mappa del gioco è alquanto vasta, questa è divisa in tre differenti aree, il villaggio, la foresta e finalmente la caverna degli orchi, con un totale di più di 150 locazioni da esplorare e da godersi con gli occhi e con le orecchie.
Una delle qualità più stupefacenti di Darkmere è rappresentata dal sonoro veramente eccezionale, con addirittura 100K di suoni campionati per ogni livello, che vanno (solo per citarne una piccolissima parte) dal fischiare del vento per le buie strade, al rumore delle seggiole che vengono mosse nelle taverne o allo scorrere dell'acqua nelle cascate, effetti che non potranno non stupirvi e che ben presto vi coinvolgeranno totalmente; sono inoltre riportati anche i suoni in lontananza, così se nel caso stesse avvenendo un combattimento a un paio di schermate da voi, man mano che vi avvicinerete a quel luogo l'effetto sonoro sarà sempre più alto, fino ad essere emesso a massimo volume quando vi troverete nella stanza accanto.
Le interazioni con gli altri personaggi sono altrettanto ben curate; ogni essere senziente che incontrerete possiede un certo carattere e sarà propenso a rispondervi in un determinato modo a seconda del suo umore. Per affrontare un dialogo basta semplicemente scegliere un argomento (all'inizio ne avete a disposizione solo tre, gli orchi, Darkmere e Malthar), e man mano che discuterete verranno fuori nuove parole chiavi che si riveleranno spesso fondamentali alla risoluzione del gioco; in questo modo vengono introdotte anche le varie missioni, per esempio parlando con alcuni personaggi vi può venir chiesto di recuperare questo o quell'oggetto in cambio di un amuleto o di una magia per potenziare il potere della vostra spada.
Il modo in cui affrontare le varie missioni varia inoltre a seconda del vostro metodo di gioco, che, ai due estremi, può essere identificato nel solo combattere o nel solo sfruttare i vari oggetti di cui disponete; in questo modo è possibile personalizzare la vostra tecnica di approccio al gioco stesso, non essendo quasi mai costretti necessariamente a combattere o a risolvere un puzzle per tirarsi fuori dai guai, poiché la maggior parte delle volte si può agire in più modi differenti giungendo comunque agli stessi risultati: per esempio se un personaggio vi chiede del cibo, voi potete decidere se uccidere qualche coniglio e portarglielo da mangiare o comprare della carne rubando magari qualche soldo agli altri avventurieri.
La grande libertà delle vostre scelte, dei vostri movimenti e dei vostri combattimenti, che sono posti sotto il diretto controllo del giocatore (si hanno a disposizione tre mosse di attacco e una di difesa), vi rendono così padroni del vostro futuro, dandovi una possibilità di scelta veramente ampia; tenendo inoltre conto della grafica e del sonoro che vi terranno sicuramente attaccati al monitor, non è improbabile ipotizzare Darkmere come uno dei più grandi successi nel suo genere. Chissà, il mese prossimo forse avremo la risposta a quella che per il momento rimane solo una nostra supposizione.

LUKE



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CHUCK ROCK

SON OF CHUCK

Screenshots
dalla versione Amiga

Amiga (1 Mega)

Chuck Rock, stimato proprietario della Chuck Motors, e' stato rapito da Brick Jagger, ambiguo boss della Datstone Car Company e suo acerrimo rivale in affari. La povera Ophelia, alla quale e' stata inviata la richiesta di riscatto, non puo' che disperarsi una volta appresa la lista di condizioni dettate per il rilascio di Chuck. E' allora che Chuck Junior, di soli sei mesi, balza fuori dal suo girello esclamando: "Tornero' con mio padre!"

Accompagna Chuck Junior nei sei livelli di combattimento preistorico, attraverso vulcani, montagne, giungle e caverne. Affronta dinosauri, serpenti, elefanti, orsi grizzly, scimmie, tigri e tartarughe prima dello scontro finale alla Datstone Car Company per liberare il povero Chuck Rock!

CORE
DESIGN LIMITED

http://www.oldgamesitalia.net/ Via Adua, 22 – 21045 Gazzada S. (V http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PREVIEW

IL FATTORINO SUONA SEMPRE DUE VOLTE... E SON BASTONATE!

Fare il fattorino non è poi così male (è molto peggio chiamarsi Bubba di nome); tutto quello che dovete fare è recapitare un po' di pacchi qua e là per la città. Purtroppo non appena avete finalmente consegnato il vostro millesimo pacco in un mese, guadagnandovi così una bellissima vacanza premio nelle Bahamas, venite catturati da un gruppo di alieni antropologi che ha deciso di aggiungere la specie umana al loro ben fornito zoo spaziale; benché viaggiare vi sia sempre piaciuto, quando uscite dal sistema solare la cosa vi inizia un po' a disturbare e decidete così di non accettare passivamente quanto è stato deciso per il vostro futuro (inoltre l'idea di mangiare chili di noccioline lanciate da piccoli e squamosi alieni non vi alletta per niente).

Armati così del solo vostro bastone personale di nome Stix, architettate un piano di fuga e riuscite così a scappare dalla prigionia ritrovandovi però comunque a qualche decennio (in anni luce) di distanza dalla vostra amata patria, su un pianeta sconosciuto pieno di luoghi e gente strana da superare per poter ritornare finalmente a casa in tempo per godervi la vostra meritata vacanza.

Bubba 'n' Stix, che originariamente era stato chiamato Man with a Stick, è un platform puzzle adventure (come viene definito dagli stessi programmatori) pieno di humor e scenette comiche in cui dovrete impersonare il povero fattorino cercando di riportarlo a casa sano e salvo e, nel frattempo a vostra insaputa, di sgominare un tentativo di conquista della terra da parte dei sopracitati alieni; il gioco sarà suddiviso in un certo numero di stage (in tutto dovrebbero essere sei, di più nella versione per Mega CD), che vanno dalle foreste aliene alla palude, dalla zona vulcanica a quella sottomarina, il tutto fino allo zoo alieno e quindi allo spazioporto che vi permetterà di ritornare finalmente sani e salvi sulla terra.

Avete mai pensato di fare il fattorino? Avete mai pensato di essere rapito da un gruppo di "simpaticissimi" alieni? Avete mai pensato di venir a far parte del più grande zoo spaziale della galassia (dentro una gabbia, si intende)? No? Beh, la Core ci ha pensato per voi.

Per rendere il gioco ancor più demenziale sono stati inoltre inseriti parecchi tocchi di classe; ogni tanto infatti spunta fuori l'alieno rapitore che vi insegue con un retino in mano nel tentativo di catturarvi e riportarvi nello zoo, rendendo il gioco sempre più frenetico con il procedere dell'avventura. Se poi non muovete il vostro personaggio per parecchi secondi, entrano in funzione automaticamente delle "Bored Actions", in cui Bubba, tanto per ingannare il tempo, inizia a fare cose strane e ridicole con Stix (balla il Tip Tap, tiene il bastone in equilibrio sul naso, lo suona come un flauto, lo fa roteare in aria o ci si nasconde dietro in modo che solo la testa spunta fuori ogni tanto dai lati). Lo stesso bastone può essere utilizzato durante l'avventura in più di un modo a secondo delle necessità, ottenendo così una mazza da baseball, un giavellotto, una stecca da biliardo, un parafulmini o un'asta per tenersi in equilibrio sulla corda; tutte queste azioni si possono effettuare direttamente via joystick con o senza tasto premuto, rendendo così il gioco indipendente dalla tastiera. Il prodotto finale per Amiga dovrebbe essere pronto verso durante il prossimo autunno, non ci resta quindi che aspettare...

Luke

Due fondali ancora in fase di sviluppo

Alcune delle innumerevoli animazioni di Bubba

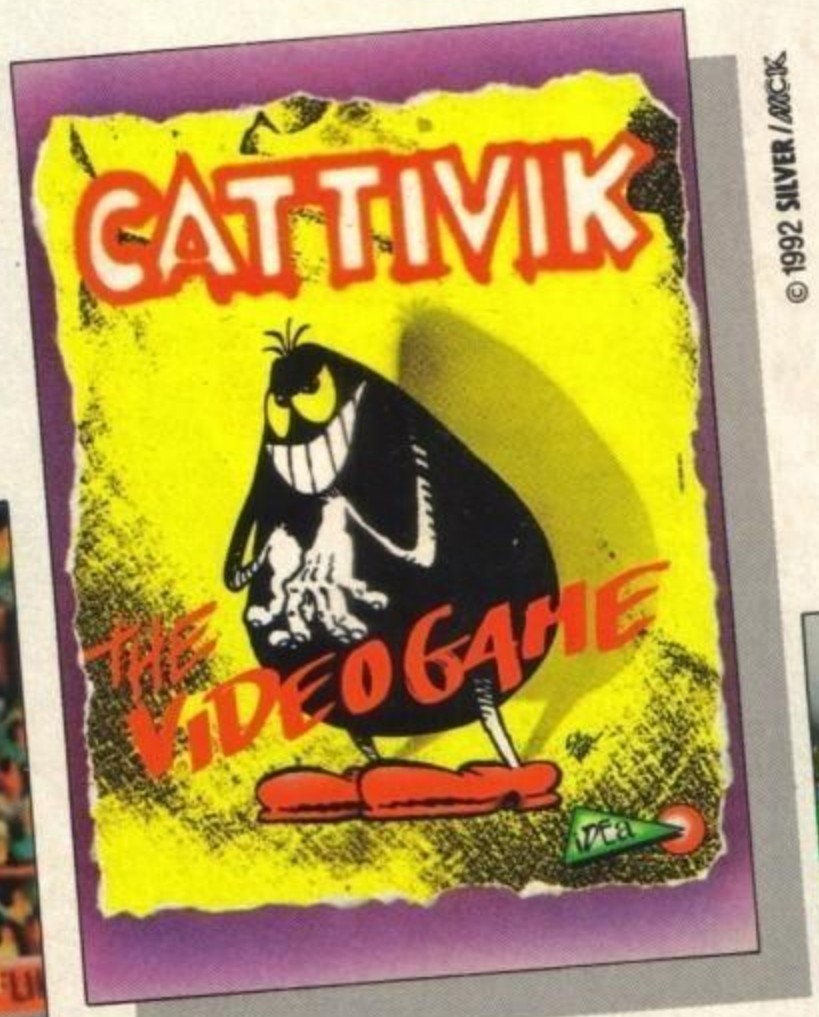
Uno dei tanti alieni che affronterete

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

3... FANTASTICHE IDEE TRA FUMETTO E SPORT



© 1992 SILVER / ADIS

DALLE FAMOSISSIME STRISCE FIRMATE SILVER, AUTORE DI LUPO ALBERTO, IL PERFIDO GENIO DEL MALE BALZA SUGLI SCHERMI DEL TUO COMPUTER! AIUTA CATTIVIK A DERUBARE UNA SERIE DI SIMPATICI MALCAPITATI UTILIZZANDO ARMI E TRABOCCHETTI CHE SOLO LA SUA MENTE MALVAGIA PUÒ CONCEPIRE!

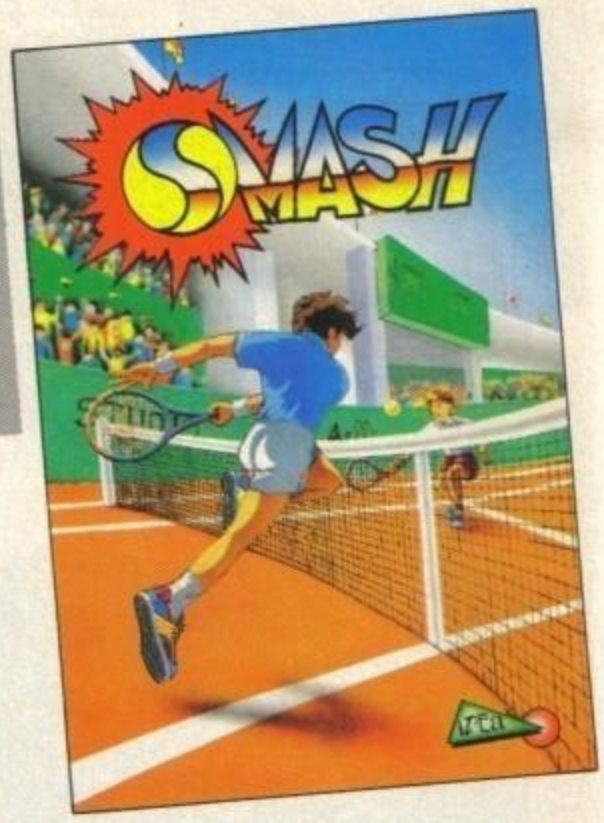
CATTIVIK

AMIGA	**L. 49.900**

CONQUISTA LO SCUDETTO DEL CAMPIONATO DI CALCIO 1992-93 CON LA TUA SQUADRA DEL CUORE! NELLA CONFEZIONE UN OPUSCOLO SULLA STORIA DEL CAMPIONATO ITALIANO DAL 1898 AD OGGI.

AMIGA	**L. 49.900**
C64 C	**L. 29.900**

BUTTATI IN UN'APPASSIONANTE SFIDA PER TESTE DI SERIE! LA SIMULAZIONE TENNISTICA CON L'INNOVATIVA VISIONE LATERALE DEL CAMPO DI GIOCO E GRAFICHE IN STILE CARTONE ANIMATO GIAPPONESE.



AMIGA	**L. 49.900**
C64 C	**L. 29.900**
C64 D	**L. 29.900**

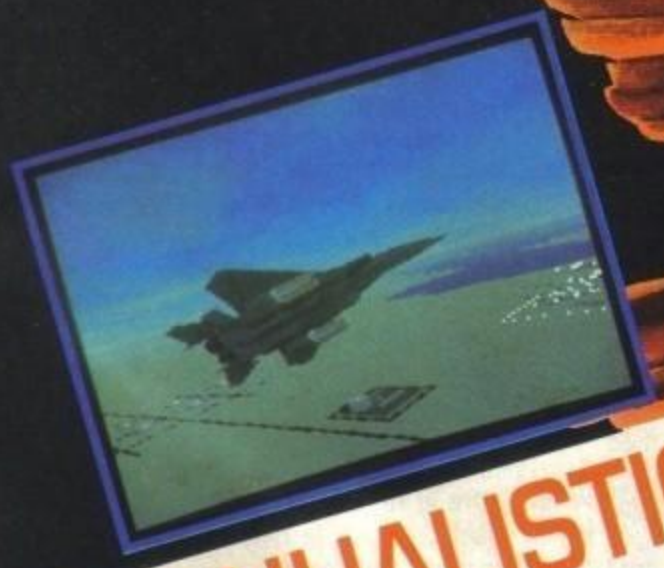
© 1992 IDEA

LEADER
DISTRIBUZIONE

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

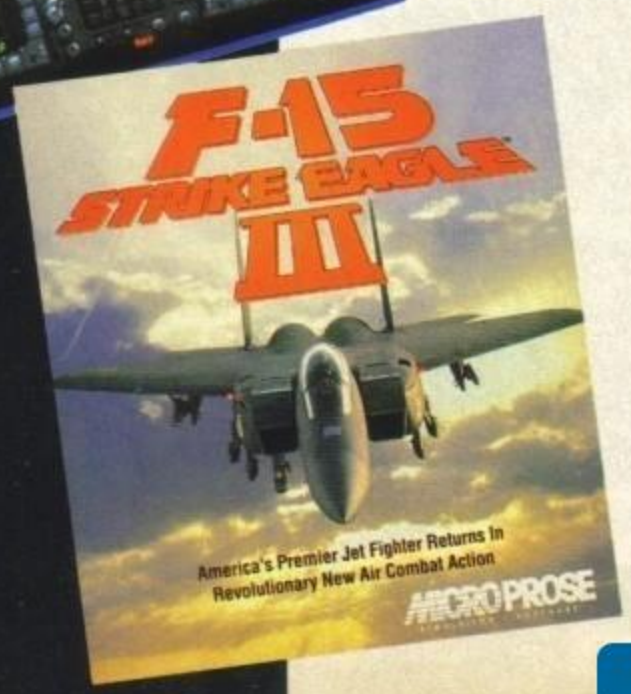
http://www.oldgamesitalia.net/

F-15 STRIKE EAGLE™ III



MANUALISTICA IN ITALIANO

QUALITÀ LEADER GARANTITA



PC 386 O SUPERIORI. SCHEDE GRAFICHE: VGA 256 COLORI. RICHIEDE: 640K, DISCO RIGIDO, DOS 5.0. RACCOMANDATO: JOYSTICK. SUPPORTA: AdLib, Roland.

LIT. 109.900

© 1992 MICROPROSE LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

L'AQUILA È TORNATA

ED È UN PREDATORE VELOCE E POTENTE...

IL N°1 DEI CACCIA AMERICANI RITORNA IN UNA NUOVA STRAORDINARIA AZIONE DI COMBATTIMENTO!

INFILATI NELL'ABITACOLO DELL'F-15 STRIKE EAGLE: È UN'ESPERIENZA COSÌ SORPRENDENTE CHE RIMARRAI SENZA FIATO!

- RIVOLUZIONARIO SISTEMA DI VISUALIZZAZIONE CHE COMBINA POLIGONI TRIDIMENSIONALI A SPRITE DISEGNATI PER OTTENERE IL MASSIMO DEGLI EFFETTI E DEL REALISMO.
- SPETTACOLARE OPZIONE DI GIOCO A DUE.
- SCONVOLGENTE GIOCABILITÀ. UNA SFIDA IMPOSSIBILE PERSINO PER I PIÙ ESPERTI PILOTI DI F-15!

LEADER

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Anche i mostri hanno un aspetto ondeggiante...

Il titolo di quest'ennesima preview è semplice! Come per BodyBlows, il Team 17 ha completato Superfrog in coincidenza con la chiusura di questo numero di TGM. Perciò, per forza di cose, e per questione di poche ore, siamo costretti a shiftare la recensione definitiva sul prossimo numero. Guarda te la jella...

Vieni sotto marrano, non ho paura!!! Rat... tat.. ta...

SUPERFROG... SUPERJELLA!

Sono straconvinto che Martyn Brown & Co. ci odino, lo fanno apposta! Non è possibile che due volte su due non riusciamo a mettere le nostre avide mani in tempo sull'ultimo gioco targato Team 17. Per me è tutta colpa di Max, è diventato troppo ossessivo (ormai sono più le volte che si trincera nel suo ufficio per chiamare Martin che la sua ragazza, di Martin ovviamente, e se quest'ultimo lo viene a sapere sono dolori, addio caporedattore... naturalmente sto scherzando!)(Io no, però... Stonk! Così la pianti di scrivere cavolate. NdMax)(Ma tu guarda! Adesso Shin si è messo pure a inventarsi mie presunte note... Lo citerò per villipendio. NdMaxQuelloVero) .

Due ore dopo - Ehm, scusate il ritardo, ma ho avuto una leggera faccenda da sbrigare, dopo essere tornato dal pronto soccorso. BDM: "Shin, cosa ci fanno questi attrezzi, questo timer, questo telecomando e questa sostanza che sembra pongo nel mio cassetto?" - "Non è pongo, è plastico... ehm, niente, niente, sono solo dei residuati di un lavoretto che ho fatto di recente... Ora sparisci, ho questa preview da fare e non ho molto tempo. Ah, lasciami qui il telecomando e fammi un fischio quando Max va a casa!".

Scusate ancora l'interruzione, ma oggi non è proprio giornata, e poi ho un cerchio alla testa, come se avessi qualche linea di febbre. Pazienza, e andiamo avanti.

Direi di cominciare col ricordarvi i nomi del Team che sta dietro questa produzione. Allora, alla programmazione c'è Andreas Tadic (olé! Ragazzo, fattelo dire: sei un grande, per i Guns, per Project-X e per tutto il resto). Alla grafica il mito dei miti, l'unico, impareggiabile, inossidabile: Rico Holmes. Quest'ultimo non è un lontano parente del più famoso Sherlock, anche perché altrimenti Rico sarebbe frutto di fantasia e invece, per nostra fortuna, esiste davvero, bensì è l'autore della grafica di tutti i precedenti lavori targati Team 17, escluso ovviamente BodyBlows, di cui si è occupato Danny Burke. Al sonoro c'è invece Allister Brimble (doppio olé)(e quando si sentono questi tre nomi in redazione scatta subito spontanea un'ola, con ovazione tipo punizione dal limite di Baggio... NdMax), come gusti non è un granché, ma le suo produzioni sono tutte di ottimo livello, mi aspetto grandi cose per quanto riguarda Superfrog. Infine rimane il Project Manager, e beh, non c'è neanche bisogno di dirvi di chi si tratta...

Passiamo invece a quello che siamo riusciti a vedere oltre ai famelici screenshot che ormai hanno pubblicato tutte le riviste del pianeta. In ordine, un demo non giocabile e due giocabili con altre schermate riguardanti varie sezioni bonus. Ora, dal punto di vista grafico non ho niente da aggiungere a quello che le foto già mostrano da

Supercarino, Superfluido, Superveloce... Superfrog!

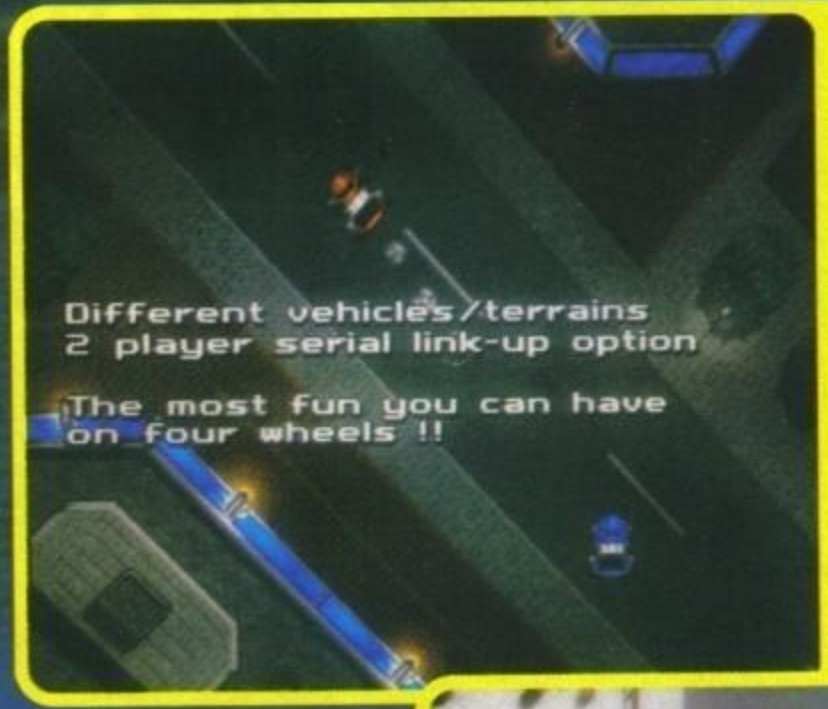
In questo mondo anzi che raccogliere monete si raccolgono mele, ma il discorso non cambia!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Volareee ohh ohh...

Project-F: alias Project-X versione 1.93!



OVERDRIVE...

La sfortuna sembra perseguitarci e così anche la preview di Overdrive slitta sul prossimo numero, tanto ci pensa Max all'ECTS di Londra. L'uscita è comunque prevista per la fine di Giugno. Nel frattempo cuccatevi queste due foto e sappiate che la grafica è in half brite a sessantaquattro colori, lo scrolling al cinquantesimo di secondo, che si può giocare in due contemporaneamente e che se il nostro caporedattore non mi porta da Londra una maglietta del Team 17 gli stronco l'esistenza...

sole. Grafica pulita (classica di Rico), in Half Brite, con sessantaquattro colori contemporaneamente su schermo, risoluzione in semioverscan (320 per 256) e uno stile molto cartooneggiante. Lo scrolling e la velocità sono qualcosa di veramente spettacolare e la difficoltà, questa volta, sembra meglio calibrata rispetto a Project-X, anche se, effettivamente, è ancora troppo presto per dirlo. Per il sonoro non so che dirvi, non ho niente sottomano da valutare (nemmeno una singola nota) e quindi ne riparleremo nella recensione definitiva sul prossimo numero. Quanto riguarda invece i vari aspetti del gioco, da dire c'è solo quanto segue. E' un platform molto veloce in cui il protagonista è un buffo ranocchio. Essendo una rana è in grado di fare salti veramente strabilianti e per mettere knock out i nemici, oltre a saltar loro in testa, è armata di una dispettosissima palla rimbalzina (del tipo colpisce l'avversario e torna tranquillamente in tasca). Il numero totale dei livelli è diciotto, tre per i sei mondi presenti, più naturalmente i livelli bonus. Le mappe di ogni singolo sono veramente enormi e girandovi per completarli troverete bonus dalle più svariate utilità, come ad esempio delle ali per volare. Per rimanere in tema, per completare quindi ogni livello, dovrete raccogliere un numero sufficiente di monete presenti sullo schermo (segnalatovi dal contatore in basso a destra) che vi permetteranno di avere accesso all'uscita e di conseguenza al livello successivo. Ma il tempo stringe, lo spazio anche e Max è appena uscito dalla redazione. Mi vedo costretto a chiudere qui questo articolo e a rimandarvi alla recensione definitiva sul prossimo numero... Ok, sta entrando proprio ora nella macchina... contatto! Bzzz... bzzz... bzzz... Kablast! (Il telecomando mi è esploso in faccia). Non è possibile, deve aver fatto un patto col diavolo. Non può essere così fortunato...

Shin

Superfruit! Una sezione bonus per fare punti extra!

... cantareee ooh, ohh, oh, oh!

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

L'EVOLUZIONE DEL FLIPPER

Ma no, che cosa avete capito? Non sto parlandovi del flipper, è solo che alla Digital Illusions hanno cominciato con i flipper digitali. Che ci posso fare? Niente, naturalmente, ma per riparare al vostro errore vi spiegherò il soggetto: ci stiamo accingendo a un viaggio nel mistero, per svelare tutto dei tre nuovi titoli Digital Illusions!

HARDCORE

Cominciamo subito a dire che in questo gioco il giocatore è responsabile di un agente segreto. Questo agente è stato potenziato con pezzi di cyborg, e ha la missione di scovare e distruggere un robot militare, creato tempo fa in previsione di una guerra. Qualcosa ha funzionato male durante la sua progettazione, e il pezzo di latta è scappato. Ora, con Hardcore i Digital Illusions si propongono di creare IL gioco di distruzione, dimostrando per benino ciò che si può fare con l'Amiga. Credono che Hardcore sia avvantaggiato dalla sua doppia struttura: piattaforma tipo Turrican e sparammazza a scorrimento tipo Silkworm.

Ciò che lo dovrà differenziare dalla concorrenza è la profusione di tutto: grafica, sonoro e giocabilità.
Tecnicamente, si parla di 50 quadri al secondo per il video, oltre 50 colori su schermo, nemici giganteschi, un pacco di oggetti contemporaneamente su schermo, e nuove armi in quantità.
La sezione piattaforma avrà sei livelli, mentre la parte sparammaza due; ogni livello conterrà non meno di cento scene distinte e oltre 250 K di suono campionato.
Dal punto di vista della giocabilità, la parte piattaforma prevederà l'inclusione di problemi in stile Gods: leve, documenti di autorizzazione e schede magnetiche. Non si tratta, comunque, di problemi difficili, perché il punto focale del gioco è la DISTRUZIONE! Le foto pervenuteci sono piuttosto loquaci sulla sezione piattaforma, e mostrano una profusione di grafica metallosa, con oggetti ed esplosioni dappertutto; la parte simil-Silkworm ricorda appunto SWIV nel cromatismo e nello stile grafico. Il gioco è rimasto sotto sviluppo per oltre un anno, iniziando dal novembre 1991.
Al punto attuale, mancano ancora alcuni mesi alla fine: si prevede l'uscita a settembre.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MALFUNCTION

Con quest'altro titolo siamo sempre in tema robotico, dato che il giocatore dovrà impersonare un droide di sicurezza. Il droide in questione appartiene ad un'astronave, ed è attivato ogni volta che c'è qualche grana, come un atterraggio di fortuna: suo compito è sistemare il problema. L'ambiente di gioco include l'astronave stessa, ma anche locazioni esterne: il tutto è visto dall'alto, secondo uno stilema che richiama Paradroid.

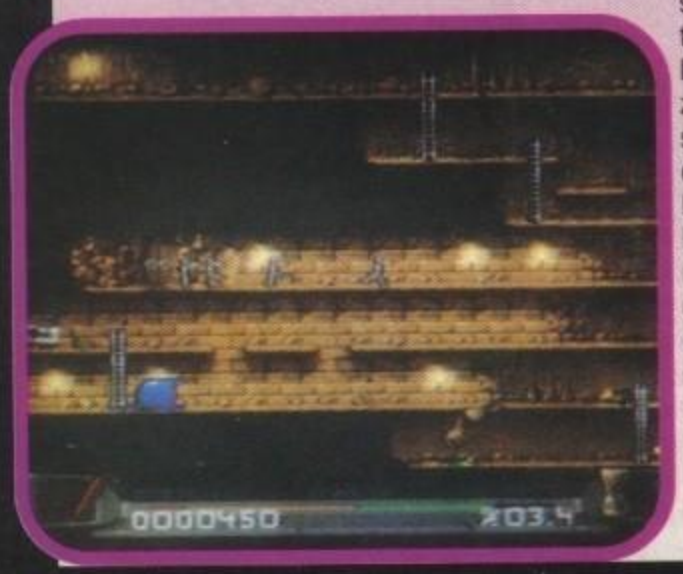
Il gioco sarà distinto da una trama costellata di missioni e sotto-missioni, che potranno essere risolti in qualunque ordine a piacimento del giocatore; non sarà nemmeno necessario finirle tutte. L'intenzione dei DI è creare un gioco dove occorra pensare per far progredire la storia, e dove quest'ultima non sia predeterminata: il giocatore deve sentirsi libero di scègliere. Molta enfasi sarà posta nell'atmosfera: si è deciso di dedicare molte cure soprattutto alla colonna sonora, punto di forza dei due Pinball già in commercio, in modo da ottenere un vero commento sonoro, che rifletta la situazione e incuta forti sensazioni di gioco. I programmatori sono esattamente gli stessi di Pinball Dreams, e ripongono molte speranze in questo approccio: vogliono che Malfunction oltrepassi lo stadio di semplice gioco e diventi una vera esperienza; molto è stato dedicato all'atmosfera di gioco, e siamo curiosi di vedere che cosa verrà fuori. La scheda tecnica annuncia 64 colori su schermo, scorrimento multidirezionale, animazioni a 50 Hz, ampia libertà di movimenti data da scenari enormi, costellati di armi e oggetti da usare.

Il lavoro è cominciato nel dicembre 1992, e quindi si tratta di un progetto parecchio giovane: la sua ultimazione è prevista entro un anno, e auspicabilmente otto mesi. Le poche foto arrivate di Malfunction sono abbastanza lontane dall'essere definitive e indicative per colpa della relativa gioventù del progetto. Si può comunque apprezzare il parallelo stilistico con Paradroid, e una foto in particolare evidenziava alcuni blocchi costruttivi della grafica che aiutano a capire meglio come sarà.

Non ci si deve lasciar ingannare dalla loro vuotezza: in apparenza ci sono pochi oggetti, ma in realtà mancano solo gli sprite, che evidentemente non ci sono ancora a questo punto dello sviluppo.

BEN E. FACTOR

Questo gioco si apre con un soggetto oltremodo strano; sentite un po'... Alcuni invasori perversi hanno deciso di rubare i colori dell'arcobaleno, per causare la fine del popolo pacifico e gentile sul pianeta Merry. I merryani hanno bisogno dell'energia che viene dall'arcobaleno, perché solo essa gli consente di resistere contro i truci invasori. Costoro hanno quindi furtato il generatore di colore dell'arcobaleno, lo hanno fatto a pezzi, e si sono divertiti a sparpagliarli per Merry. Dopo ciò si sono dedicati al loro sport nazionale, consistente nell'imprigionare tutti senza discernimento, ma per fortuna un gruppetto di merryani è riuscito a defilarsi in tempo per chiamare aiuto. L'aiuto in questione è una specie di sir Lancillotto delle cause perse: un uomo, pacifista convinto, eroico fino all'incoscienza, e rigorosamente a bolletta per la sua abitudine di non voler mai ricompense. Un tipo, insomma, il cui nome dice tutto: Ben E. Factor. Questa specie di eroe può contare su tutti gli ingegneri merryani che riesce a liberare per costruire macchinari e trappole, ma deve tener conto che alcuni di essi sono diventati cattivi per la scomparsa dell'arcobaleno. Il protagonista dovrà insomma ricomporre il favoloso generatore, contando principalmente sulla propria forza e sul suo teletrasportatore, che è in grado di muoverlo tra i vari livelli. Ed ecco i dati tecnici: sarà un gioco a grafica laterale stile Lemmings, con oltre cento differenti nemici, fondali animati, ottanta livelli a scorrimento orizzontale, novantasei colori su schermo, merryani intelligenti in grado di aiutare, interlivelli animati ed effetti speciali a volontà. I programmatori ammettono che c'è stata una certa influenza da parte di Lemmings (si consolino, non sono gli unici), e altresì da Loderunner. Notare bene: nelle informazioni ricevute era scritto Loadrunner (per due volte, poi), ma, non avendo mai sentito un titolo simile, pensiamo che sia in effetti Loderunner. Strana la vita. La cosa sicura è che Ben E. Factor sarà un gioco d'azione orientato ai problemi, ma di ben definito c'è piuttosto poco: a tutt'oggi lo sviluppo è iniziato da solo due mesi. Per fortuna, la fine della programmazione è annunciata verso giugno, e quindi non dovrete aspettare molto:pur essendo il progetto più giovane dei tre, sarà anche il primo a finire sui vostri monitor. Le foto disponibili sono più o meno quello che ci si potrebbe aspettare da un prodotto in fase d'abbozzo: si sono visti fondali sotterranei mica male assieme a grandi quantità di quadri d'animazione per gli sprite. Il personaggio principale, in particolare, ne ha uno sproposito, per le azioni più varie: si sapeva che fosse un tuttofare, ma non fino a questo punto!

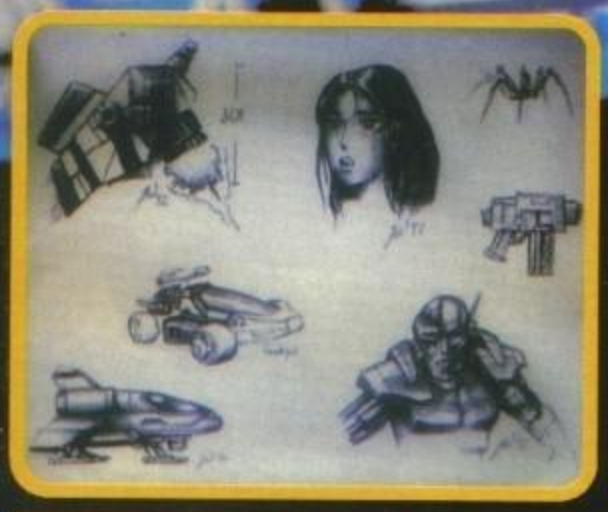


Willi

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

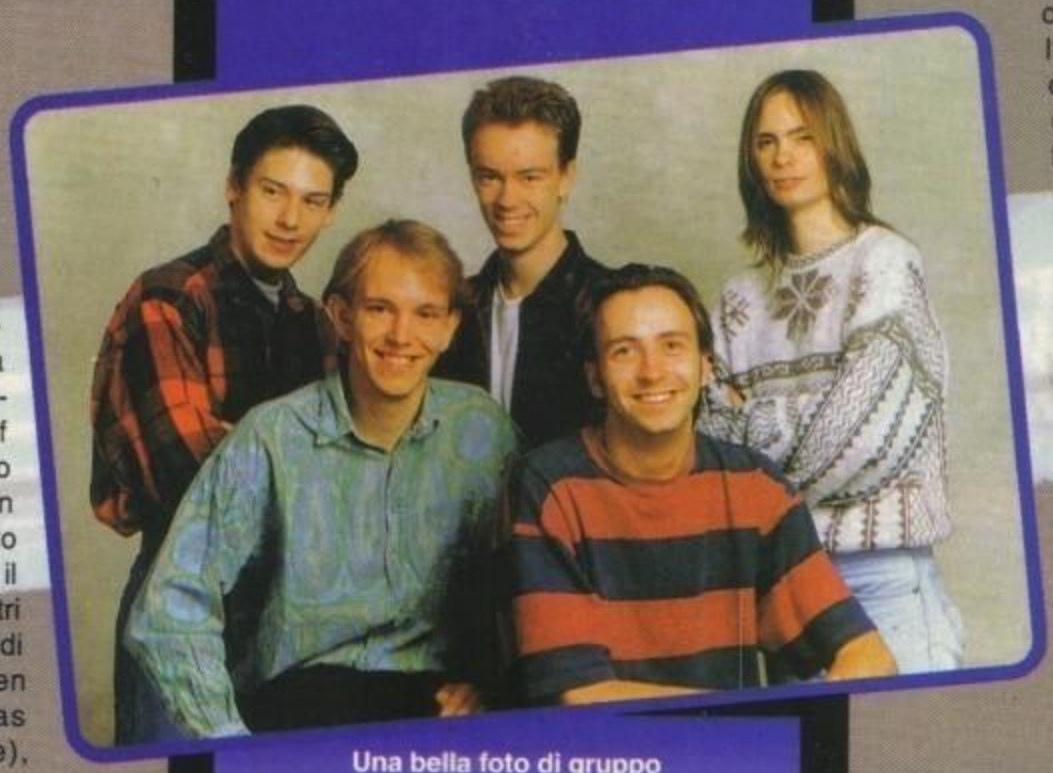
ECCO COME CI SI ILLUDE...



Alcuni abbozzi su carta di Hardcore

Un potenziale negozio per Hardcore

Siamo arrivati ad un'altra tappa delle nostre agghiaccianti interviste con i programmatori: questa volta siamo volati fino in Svezia col nostro fax-tappeto volante, per portarvi notizie di prima mano dalla Digital Illusions. Alle nostre abrasive domande risponderà nientemeno che Frederik Liliegren, il grande capo

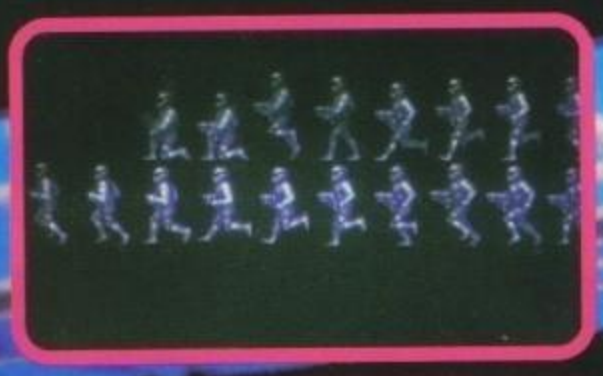


Una bella foto di gruppo

MAX: Cominciamo dal principio. A quando risale la vostra nascita?
FL: Al 1988. Ci siamo formati come squadra di lavoro per creare un buon flipper su Amiga, dato che secondo noi non ne esistevano. L'idea iniziale era di scrivere il gioco per noi stessi, ma dopo due anni ci accordammo con la 21st Century Entertainment, perché ci eravamo resi conto di quanto fosse buono. Sapete tutti il titolo del gioco: Pinball Dreams, a cui seguì Pinball Fantasies.
La nostra regolarizzazione come casa a tutti gli effetti è però molto più recente: maggio 1992.
MAX: Chi si nasconde esattamente dietro il nome Digital Illusions?
FL: Abbiamo iniziato con questa formazione: Andreas Axelsson (programmatore, in alto a destra), Markus Nystrom (grafico, in alto a sinistra), Olof Gustaffson (musicista, in basso a sinistra), Ulf Mandorff (in basso a destra) e il sottoscritto (in centro in alto), che coordino il tutto. A noi si sono poi uniti altri quattro nostri amici dalle grandi capacità: Bo-Staffan Lankinen (programmatore), Thomas Andersson (programmatore), Joakin Wejdemar (grafico) e Patrick Bergdahl (grafico). Siamo una squadra molto affiatata, dove ognuno ha almeno un lustro di esperienza sull'Amiga.
MAX: Quali sono le vostre mete, i vostri obiettivi?
FL: Fin dall'inizio eravamo convinti che la qualità prevaricasse la quantità: la nostra produzione a tutt'oggi ammonta solo ai due Pinball. Nonostante questo, non avremmo pouto cominciare meglio: abbiamo avuto alti riconoscimenti fin dall'inizio per quei due giochi. Ma non finisce qui: notiamo con disappunto che la produzione scadente per Amiga è ancora troppo diffusa. Qualunque sia il motivo, da parte nostra siamo decisi a non lanciare un titolo finché non saremo sicuri che sia tra i primi tre del suo genere. Per quel che riguarda l'aspetto personale, noi programmiamo giochi semplicemente perché ci piace farlo! Siamo del parere che sia un lavoro piacevole e rilassante: siamo artisti, e creiamo qualcosa di nostro.
MAX: Passiamo agli aspetti pratici. Dove e come lavorate?
FL: Qui sta il bello! Siamo sparsi per tutta la Svezia; la sede centrale è a Vaxjo, nel sud, ma lavoriamo soprattutto via modem. Ringraziamo la tecnologia!
MAX: Mica male. E vediamo un po' il disorso hardware: che cosa pensate dell'Amiga 1200?
FL: Ne abbiamo provato uno per un po', e pensiamo che non sia così ganzo come sembra. Cominciamo dal microprocessore: è "solo" due volte più veloce di quello montato sul 600, per colpa della memoria base troppo lenta, ma la cosa più angosciante è che l'aumento di velocità del clock principale NON ha dato alcun beneficio al blitter! Ora, il 1200 ha otto piani cromatici contro i cinque del 600, per via del numero di colori che da trentadue è passato a duecentocinquantasei. Provate a pensare che cosa voglia dire lavorare con tre piani in più alla stessa velocità!
E' vero che si possono avere sprite più larghi, che sono sicuramente un vantaggio, ma comunque siamo decisi, per il momento, a ignorare questa macchina. Si vedrà.
MAX: E parliamo un po' del diavolo. Quali sono i vostri punti di vista sulle console? Pensate che potranno distruggere il mercato dell'Amiga?
FL: Non esageriamo. La loro attuale espansione è fuor di dubbio, ma siamo convinti che lo slancio prima o poi avrà un termine. C'è un motivo ben preciso: circa l'80% dei giochi per console sono di piattaforma, e il loro prezzo è due o tre volte tanto quello di un prodotto qualitativamente equivalente su Amiga. Secondo noi, quando la gente avrà cominciato a capire questa semplice verità, l'espansione delle

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

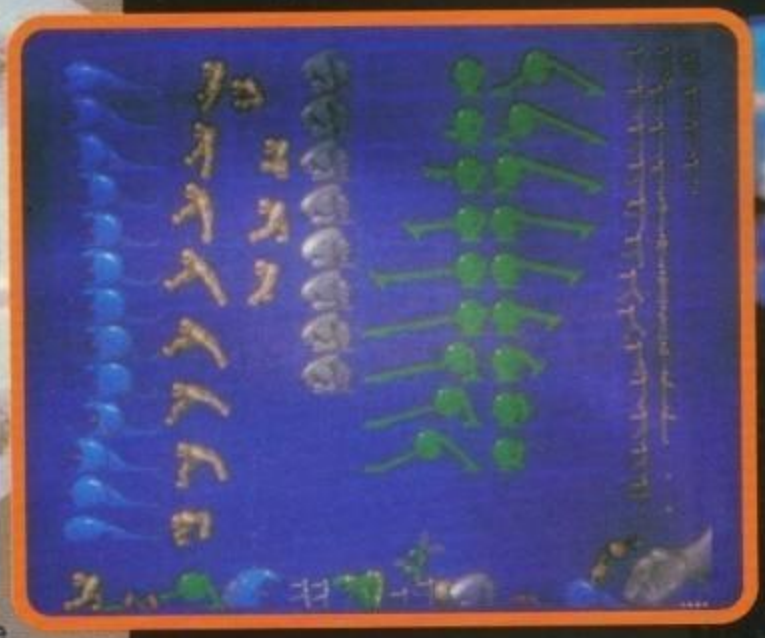
http://www.oldgamesitalia.net/



Alcune animazioni del personaggio principale di Hardcore

Un livello attualmente in lavorazione

Tutte le animazioni del simpaticissimo protagonista di Ben E. Factor



Alcuni nemici di Ben E. Factor

console avrà un duro colpo.
Volendo ben vedere, la loro presenza è positiva in quanto foriera di competizione nel mercato, e comunque l'aspetto tecnologico non è da scartare: il nuovo "3DO" con CD sembra roba interessante. Nemmeno la SEGA sta pisolando, perché si parla di un nuovo GigaDrive con caratteristiche addirittura esaltanti. Per quel che ci riguarda, l'unica console che potrà minacciare il mercato di macchine come Amiga sarà per forza un modello con CD incorporato. Come ho detto prima: si vedrà.

MAX: Siete stati paragonati alla Team 17: che ne pensate?

FL: Questi paragoni sono sempre pericolosi. Siamo convinti che il lavoro svolto da loro non fosse quella cosa eccezionale che si è detta. Hanno prodotto programmi di qualità superiore a quella di altri, e questo va sempre bene, ma il livello di qualità che hanno superato non era poi così alto, e quindi nel complesso non hanno avuto la vita perticolarmente difficile. Noi abbiamo proprio voglia di complicarcela, invece, e faremo il possibile per raggiungere limiti sempre più alti. Nonostante questa nostra opinione, noi non siamo sicuramente loro nemici, anzi, staimo addirittura discutendo con loro perché pubblichino i nostri futuri prodotti!

Precisazione doverosa: non siamo in contatto solo con loro; abbiamo considerato anche Electronic Arts, Psygnosis, Virgin, Gremlin e altri. Una cosa è certa: per almeno un po' non pubblicheremo direttamente i nostri giochi.

MAX: Si è parlato di produzione futura. Di che si tratta? C'è gia arrosto in pentola (in effetti ne abbiamo parlato nella pagine precedente)?

FL: No, ma c'è un'ottimo stufato!

MAX: Abbiamo giusto un po' di appetito...

FL: Servitevi pure (via fax, naturalmente). Certo che abbiamo qualcosa in lavorazione: ben tre giochi!

MAX: I nomi, fuori i nomi!

FL: Hardcore, Ben E. Factor, Malfunction.

MAX: Di Bene in Male, si direbbe. In che cosa consistono?

FL: Cominciamo da Hardcore. Le nostre intenzioni sono assolutamente ambiziose, dato che intendiamo farne il miglior gioco di distruzione massiva su Amiga. Per realizzarlo ci siamo fatti una pera con tutti gli sparammazza usciti dal 1988 in poi, e abbiamo deciso di mettere in Hardcore tutti gli elementi positivi che abbiamo trovato: vogliamo che diventi la pietra di paragone per tutti i giochi a venire.

MAX: Niente male come obiettivo. E poi?

FL: Poi c'è Malfunction, un'avventura arcade futuristica con elementi di sparammazza. L'ispirazione per questo gioco arrivò alla fine del progetto Pinball, quando decidemmo di tentare qualche progetto radicalmente diverso. Come per Pinball, pensavamo che su Amiga non c'erano ancora avventure arcade con vista aerea realizzate decentemente. E così ci mettemmo al lavoro, con intense sedute di strizzacervello.

MAX: Veniamo al terzo titolo...

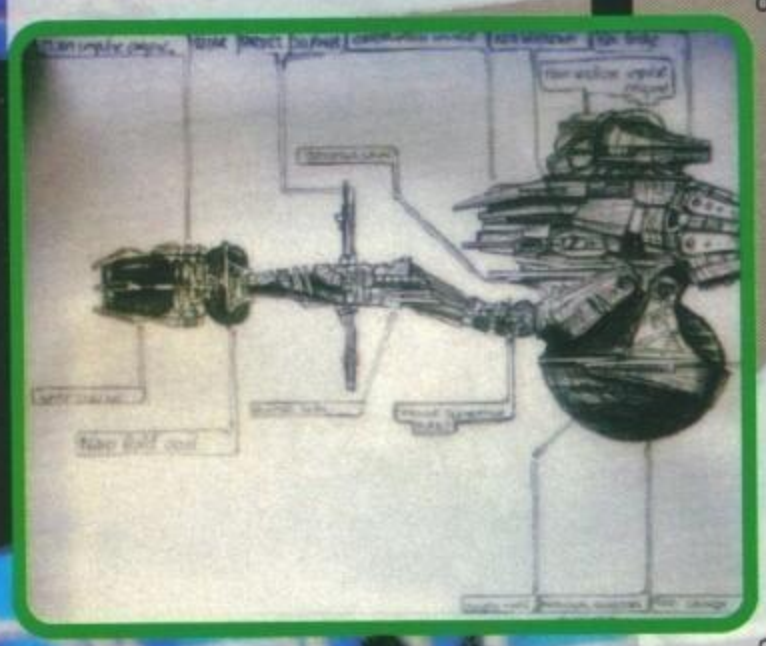
FL: Come no. Ben E. Factor è nell'aspetto molto meno apparischente dei due titoli precedenti, giocato com'è su sprite piccoli e simpatici. Chissà perché, questo fa venire in mente Lemmings, ma basta una partita per scacciare l'impressione: sono due prodotti piuttosto diversi, ognuno con idee e schemi propri.

MAX: E che farete dopo questi tre giochi? Avete idee già pronte?

FL: No, dacci tempo: prima dobbiamo finirli, e poi vedremo che cosa dirà il mercato. Solo a questo punto prenderemo qualche decisione, anche se un nuovo flipper...

TGM: Accidenti, che abbottonati.

FL: Nessuno si spoglia via fax. Saluti dalla Svezia, gente!



Una prova su carta di Malfunction

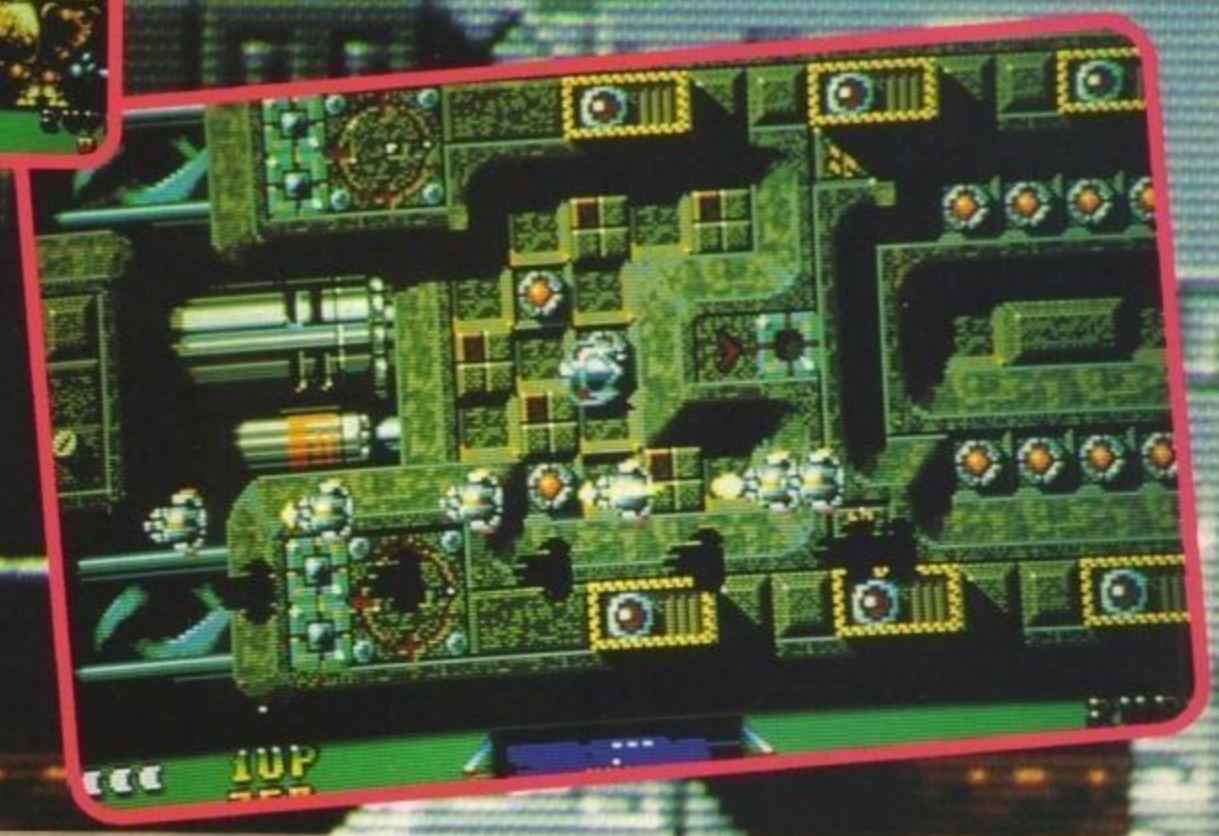
Alcune mappe di grafica di Malfunction

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

RIUDITE U



Pensavate davvero che dopo l'intervista apparsa sul numero 47 avremmo finalmente lasciato in pace il povero Andrew Braybrook? Illusi!
Il celebre programmatore ha fatto appena in tempo a posare la cornetta che già stavamo preparando nuove domande da porgli e fax con la richiesta di schermate aggiornate...

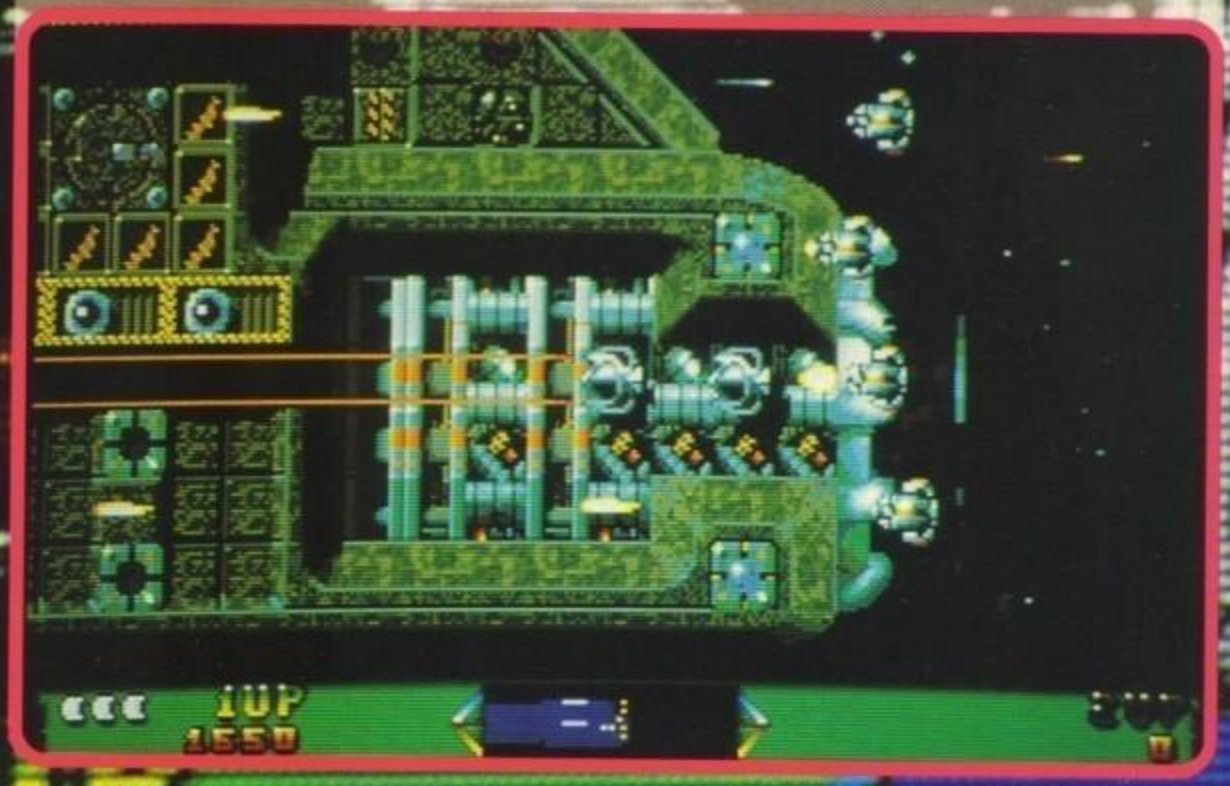
Rispetto agli shoot'em up medi per 64 rappresentava veramente un'innovazione e penso che praticamente tutti abbiano trascorso almeno un paio di settimane cercando di completarlo. L'idea del gioco era semplice, devastare completamente delle grosse astronavi nemiche a bordo del proprio mezzo, una navicella di nome Manta, affrontando caccia e torrette mobili, ed evitando di spiaccicarsi contro qualche parete. Quello che veramente stupiva era la realizzazione di Uridium, dalla nitidissima grafica al perfetto scrolling.

Ultimamente Andrew ha trascurato un po' gli shoot'em up, in particolare da quando si è visto costretto ad abbandonare il vecchio 64 per mettere le mani su di un più moderno Amiga. La sua ultima fatica è stato il meraviglioso Fire & Ice, realizzato praticamente con lo stesso team che si trova alle spalle di Uridium II: Phillip Williams alla grafica, con l'aiuto di Mark Bentley e dello stesso Braybrook, e Jason Page al sonoro. Ciononostante, da quello che abbiamo potuto vedere, si direbbe che Andrew non abbia assolutamente perso la mano nella realizzazione degli spara e fuggi, ne tantomeno che abbia incontrato improvvise difficoltà nel super sfruttamento hardware dell'Amiga.

Rispetto al primo Uridium, questo nuovo titolo presenta ovviamente un gran

Fin dai tempi di ZZAP! il povero Andrew Braybrook - sicuramente uno dei più grandi programmatori attualmente in circolazione - ci ha abituato a realizzazioni di grandissimo livello. "Agganciato" da Max a uno degli ultimi show londinesi è divenuto ben presto uno dei bersagli preferiti del nostro caporedattore... Ormai il povero Andy ha perfino smesso di protestare e inveire, e come unica risposta alle nostre domande inizia a singhiozzare sommessamente, segno che si è finalmente rassegnato. Questo mese comunque siamo riusciti a vedere un sacco di foto tratte da una demo discretamente avanzata del gioco e forse lo lasceremo in pace per qualche tempo (perlomeno fin quando non si sentirà aria di versione recensibile).

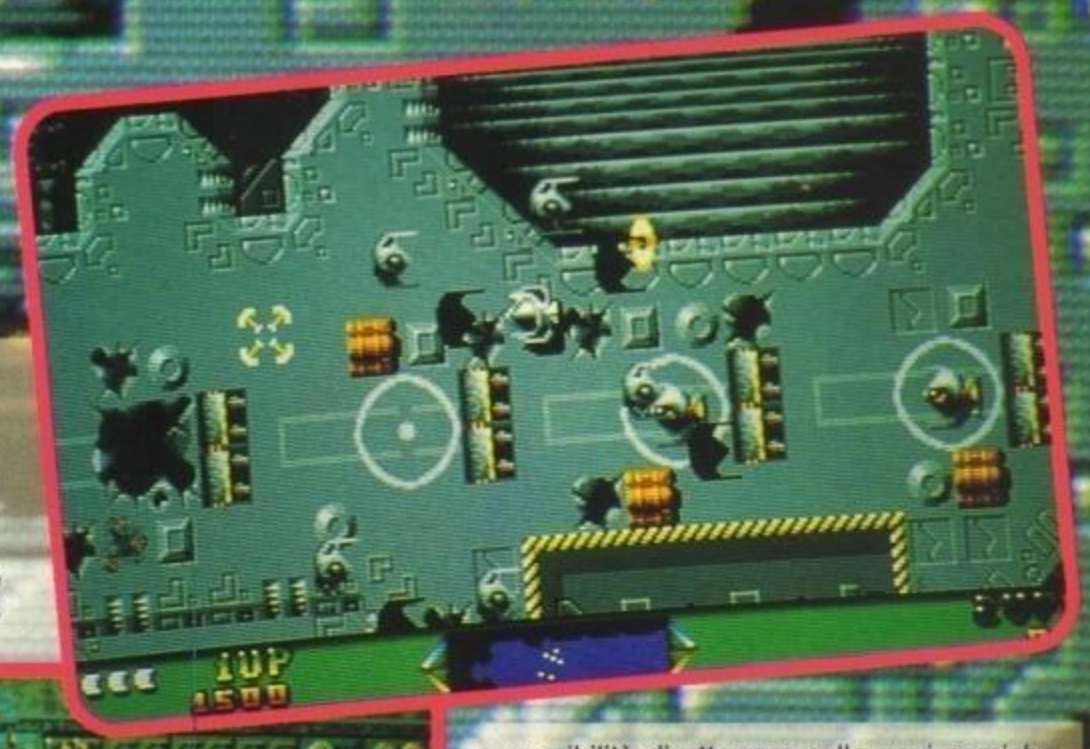
I giocatori meno giovani non possono non ricordare il primo Uridium, uscito nel lontano 1986, e che aveva destato l'interesse di tutti.



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

RIDIUM!



numero di innovazioni, grazie anche alle maggiori potenzialità della macchina. Per prima cosa si passa dai vecchi quattro colori (che comunque nelle mani di Andrew riuscivano lo stesso a fare una grande figura) a trentadue, con una varietà grafica veramente imponente. Al posto della vecchia navicella se ne troverà una più snella e più potente, sempre chiamata Manta, capace di trasformarsi in possente robot, alla quale si aggiungo vari componenti con l'avanzare del gioco. Que-

st'ultima decisione deluderà sicuramente i vecchi nostalgici come me, che speravano di ritrovare l'amata astronave esattamente immutata, ma è una scelta più logica e permette una realizzazione grafica decisamente più spettacolare.

Lo scopo del gioco è ancora quello di percorrere, in senso orizzontale, le enormi navi da combattimento aliene, distruggendo tutto quello che vi si trova sopra e, soprattutto, facendo esplodere i reattori posti nella sezione finale. La differenza tra una nave e l'altra è decisamente marcata, sia per quanto riguarda le forze che la proteggono, che per l'aspetto. Per riuscire a realizzare una grafica più realistica possibile, Andrew e compagnia hanno usato un potente scanner per PC, riducendo le immagini in codici grazie ad appositi sistemi software e trasferendo le informazioni così ottenute sull'Amiga. Oltre ai soliti elementi puramente ornamentali e ai letali sistemi di difesa, le grosse astronavi sono cosparse anche da pareti più o meno resistenti. Andrew ci ha confidato che evidenziare i muri invalicabili non era assolutamente un'impresa facile e che, per evitare di consumare troppa memoria e di fondersi il cervelletto, ha deciso di indicarli con linee parallele gialle e nere. Alcune pareti possono comunque essere distrutte, ma solo con bombe e torpedini, e poiché queste possono essere acquisite solo dopo aver spazzato via abbastanza nemici, non c'è speranza di arrivare alla fine del livello evitando i combattimenti. Come accadeva nel primo Uridium, esiste anche la possibilità di atterrare sulle navi nemiche, ma questo solo dopo averne distrutto una buona percentuale.

Oltre alle normali armi, il potente robot dispone anche di alcuni ordigni particolari, tra cui spiccano le bombe, le torpedini e i raggi a ioni (che, parole dello stesso Andrew, assomigliano a un getto di dentifricio!). Queste vengono acquisite durante il gioco, distruggendo le formazioni nemiche, o nel quadro bonus. Coloro che conoscono già gli altri lavori di Andrew - fatta eccezione forse per Fire & Ice - sanno bene che il geniale programmatore ha sempre avuto una particolare attrazione nei confronti dei quadri bonus totalmente estranei al gioco: in Uridium, ad esempio, tra un'astronave e l'altra si potevano vincere nuove armi grazie a un'enorme slot-machine...

Per Uridium II Andrew ha cercato qualcosa di nuovo e, dopo aver scartato un rifacimento della slot-machine e una sfida a scacchi contro il computer, si è gettato sulla realizzazione di un biliardo. Per giustificare questa scelta, ci ha anche spiegato che in realtà la palla bianca è occupata da un agente con il compito di distruggere gli alieni, ovviamente nascosti nelle palle rosse, e che per fare questo deve gettarli all'interno di sei apposite buche, da cui vengono successivamente recuperati da navi alleate (?!?)(Non abbiamo capito se ci volesse prendere in giro o meno, inizialmente si parlava di tutt'altro... Bah!).

Uridium II sembra veramente spettacolare, con quel tocco di follia che rende sempre nuove e originali le creazioni di Braybrook: grafica stupenda, movimenti super fluidi e una carriolata di armi e gadget speciali, oltre ovviamente agli assurdi livelli bonus. Andrew ci assicura anche che il programma prevederà una routine per il riconoscimento dell'Amiga 1200 e un conseguente incremento di sprite e fondali.

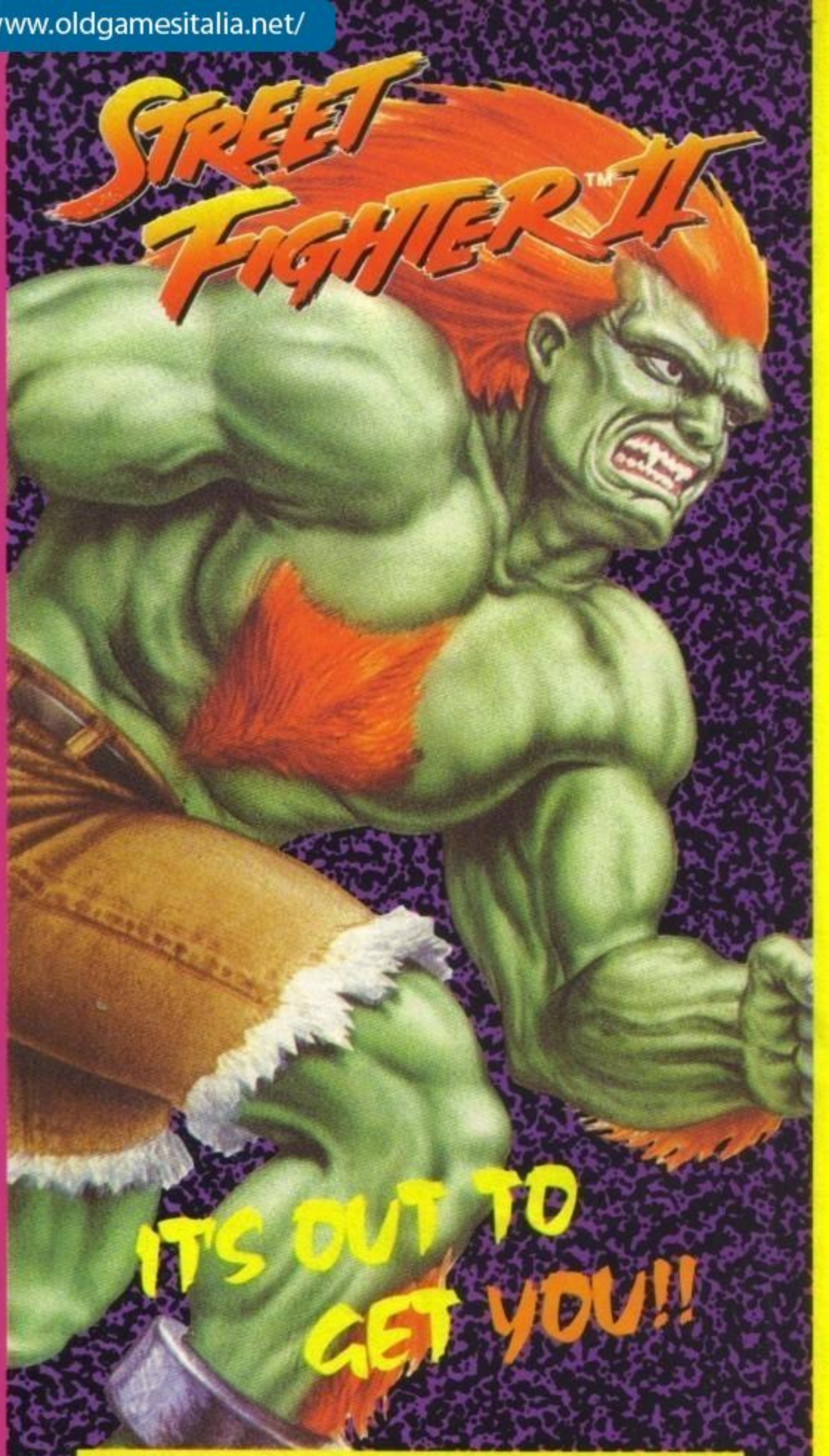
Ora non resta che aspettare (e magari fare qualche altra telefonata al povero Braybrook...), prima dell'estate potremmo poterci mettere le mani sopra.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DIRETTAMENTE DALLE SALE GIOCHI!



È GIUNTO IL MOMENTO
DI METTERE ALLA PROVA
LA TUA FORZA, LA TUA ABILITÀ.
HAI LA STOFFA PER DIVENTARE
UN VERO GUERRIERO DELLA STRADA?

CAPCOM USA

U.S. GOLD

C64 C	L. 29.900
C64 D	L. 29.900
AMIGA	L. 59.900
PC	L. 69.900

Street Fighter™II ©1992 Capcom USA Inc. All rights reserved. Street Fighter™II is a registered trademark of Capcom USA Inc. Manufactured and distributed under license from Capcom USA Inc by U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham, B6 7AX.

LEADER
DISTRIBUZIONE

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

UNICO, IMPAREGGIABILE, SENZA CONFRONTI

MAXIMUM COMANCHE™ OVERKILL

CADARIO

IL N° 1 DEI SIMULATORI DI ELICOTTERO DA COMBATTIMENTO!

- NUOVO E STRAORDINARIO METODO DI ANIMAZIONE DENOMINATO 'VOXEL SPACE': PERMETTE UNA DEFINIZIONE SUPERIORE DI CIRCA 500 VOLTE ALLA GRAFICA A POLIGONI TRADIZIONALE.

- REALISMO, GIOCABILITÀ, RAPIDITÀ, FLUIDITÀ... È IL DELIRIO PIÙ TOTALE!

SEI AI COMANDI DEL COMANCHE RAH-66, UNA 'BELVA' DALLA POTENZA MICIDIALE, ESTREMAMENTE VELOCE E MANOVRABILE.

QUALITÀ LEADER GARANTITA

MANUALISTICA IN ITALIANO

- ARMAMENTO VARIO E POTENTE: CANNONE CON PUNTAMENTO LASER, MISSILI A RICERCA CALORICA O RADAR, MITRAGLIATRICI A CADENZA RAPIDA (4.000 COLPI AL SECONDO).

- COMPLETA STRUMENTAZIONE DI BORDO: VISIONE AI RAGGI INFRAROSSI, 2 SCHERMI RADAR (PER IL CONTROLLO DELL'AREA ESTERNA E DEL TUO ELICOTTERO DALL'ESTERNO) E LASER.

PC 386 O SUPERIORI. SCHEDE GRAFICHE: VGA 256 COLORI. RICHIEDE: 4 MB. DISCO RIGIDO. DOS 3.3. RACCOMANDATO: JOYSTICK, MOUSE O TASTIERA. SUPPORTA: ADLIB, ROLAND, SOUNDBLASTER.

L. 119.900

NOVA LOGIC

U.S. GOLD

LEADER DISTRIBUZIONE

© 1992 NOVALOGIC, INC. ALL RIGHTS RESERVED. MARKETED AND DISTRIBUTED BY U.S. GOLD LTD.
COMANCHE™ 'MAXIMUM OVERKILL™' & 'VOXEL SPACE™' ARE ALL TRADEMARKS OF NOVALOGIC, INC.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ULTIMA?

No grazie!

Dopo averci letteralmente stupito con No Second Prize e Lionheart, la Thalion è ormai prossima alla pubblicazione del seguito ufficiale di Amberstar, discreto RPG recensito sullo scorso numero. Il suo nome è Ambermoon, e sembra promettere veramente bene...

Giochi di ruolo ne sono usciti un fottio, alcuni esempi che saltano subito in mente possono essere le serie di Ultima, quella dei Beholder e i vari Dungeons & Dragons. E ogni volta (gli stessi casini), le solite interminabili vicessitudini pur di riuscire a portarli a termine, naturalmente con soddisfazione immensa, trascorrendo quindi nottate intere davanti al monitor nel disperato tentativo di passare quell'ultimo malefico livello. Non ho proprio idea di dove mi stia portando questo discorso, di conseguenza è meglio troncarlo in questo punto (e bravo il nostro Giovanni, ndMax), poiché immagino che tutti voi conosciate il significato di gioco di ruolo, che cosa sia sopratutto un gioco di ruolo e come si giochi a un gioco di ruolo!

Come già detto Ambermoon non è niente-meno che il sequel di Amberstar, la cui recensione totale potete tranquillamente andare a rileggervela, se ne avete voglia, all'interno dello scorso numero. La storia del gioco è canonicamente ispirata alla saga errepigista classica, e vede - al solito - come protagonista l'eterna lotta del bene contro il male. Praticamente tutti i personaggi e creature che si incontrano in altre avventure tipicamente fantasy sono presenti anche in questo gioco.

Naturalmente voi sarete al comando di un manipolo di sbandati che vengono accuratamente selezionati nelle prime fasi del gioco. Le loro caratteristiche fisiche e la loro morfologia viene da voi decisa in queste sezioni; potrete ad esempio scegliere un mago, un guerriero, un elfo, uno sturalavandini ecc... Come in ogni gioco stile AD&D che si rispetti ciascun personaggio avrà una serie di valori che corrispondono a capacità fisiche, mentali e/o magiche, alcuni esempi possono essere: la resistenza, la destrezza, la scaltrezza, e tanti tanti (ma veramente tanti) altri valori simili; in pratica tutti quei numerelli che tirano scema la gente profana in materia.

Il gioco ad ogni modo si compone, o forse è meglio dire sarà composto, da due parti. La prima modello Ultima Underworld, formata prevalentemente da labirinti tridimensionali. Mentre la seconda a 2D (e mezzo, visto che la prospettiva è un pelino inclinata) con visuale a volo di rondine modello Ultima VII. Per quanto riguarda le sezioni labirintiche vale la pena di soffermacisi (ma sarà corretto?) un attimo. Quando effettuerete uno spostamento, non vedrete il dungeon muoversi ad angolo retto come accadeva in Beholder, e anche in Amberstar, ma contrariamente alle vostre aspettative lo vedrete

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ne sono più di uno. Passando alle citazioni di merito posso dirvi che per tutta la parte riguardante il codice bisogna ringraziare Jurie Horneman, già programmatore di Amberstar per Atari ST. La storia è stata invece scritta da Harsten Koeper, giocatore di ruolo da oltre 10 anni, di conseguenza più che qualificato per un compito del genere. L'aspetto grafico è stato curato da due persone, tali Thorsten Mutschall e Monika Krawinkel. Infine per quanto riguarda il sonoro se n'è occupato tale Matthias Steinwachs. Da quanto abbiamo potuto visionare questo sembra essere un gioco da non lasciarsi sfuggire, specie da parte di tutti gli utenti Amiga, che non possono dilettarsi con i più recenti capolavori Origin. Noi appassionati del genere qui in redazione non vediamo l'ora che esca per metterci sopra le nostre sudatissime mani e vi promettiamo fin d'ora una recensione con i controfiocchi non appena ci verrà inviata la versione definitiva (presumibilmente verso Giugno).

Giovanni "D&A Manager" Papandrea

scorrere dolcemente attorno a voi. Tutto ciò e possibile poiché le pareti del suddetto vengono trattate dal computer come dei poligoni riempiti di grafica, e chi ha avuto occasione di giocare a Ultima Underworld avrà sicuramente capito cosa intendo. Il difetto di questa tecnica di movimento è che porta via una grandissima fetta di tempo al microprocessore, causando spesso e volentieri un rallentamento totale del sistema. In Ambermoon i programmatori sembrano aver comunque ovviato a questo problema, ottenendo uno scrolling sufficentemente fluido e veloce anche su un Amiga standard.

Una cosa veramente degna di nota è che il programma finito sarà compatibile con qualsiasi scheda acceleratrice. Se invece possedete un A1200 o A4000, all'inizio del gioco dovrebbero (non ne abbiamo ancora la conferma, noi vi diamo lo stesso la notizia, naturalmente in caso contrario risulterà sicuramente compatibile) esserci alcune opzioni che permettono di sfruttare appieno le capacità del nuovo chipset AGA, e ovviamente il processore più veloce.

Le sezioni a 2D sono veramente immense e misurano 800 x 800 quadri ciascuna. Praticamente ogni mondo è grande tanto quanto Amberstar, solo che in Ambermoon di mondi ce

TECNICAMENTE

Ambermoon è un RPG a dir poco colossale, leggetevi alcune delle sue caratteristiche qui di seguito riportate e capirete il perché.

- Un solo pianeta da esplorare è grande tanto quanto Amberstar, e non c'è ne solo uno.
- Sistema di movimento del dungeon in tempo reale.
- Eccezionale uso dei 32 colori nella grafica a 2D.
- Schermo di combattimento migliorato e zoommate in tempo reale.
- Una funzione di mappatura automatica vi permetterà di ritrovare la retta via in caso di smarrimento.
- Un sistema di dialoghi molto più complesso di Amberstar
- Sette differenti classi di magia e oltre 100 incantesimi.

Non è mica finita qui, in questo gioco le innovazioni sono veramente tante che non mi basterebbe tutta la pagina per elencarvele. Quelle che ho sopraelencato sono solo le più importanti.

Qui di seguito invece potrete trovare alcune caratteristiche non essenziali, ma che comunque fanno la loro bella figura.

- Musica d'atmosfera.
- Controllo del gioco semplificato, via mouse o tastiera.
- Possibilità di installare il gioco su Hard-Disk (Yeppie! NdNuke).
- Più memoria avete e più lui ne usa.
- Bella mappona a colori inclusa nella confezione. Soddisfatti?

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SE NON VEDO LE ASTRONAVI SC NON SONO

Non l'ha detto, ma c'è mancato poco! Signori e signori! Allacciatevi le cinture e preparatevi ad assistere quanto prima all'ultima fatica di Mike Singleton: Starfighter Ace. Il primo gioco in VERO 3D solido.

Come al solito il titolo un po' a sensazione, esemplare esempio di sinteticità (che modesto che sono!) vi avrà un po' scombussolato le idee. Ad alcuni sicuramente potrebbe non essere chiara l'identità di quel tizio di sopra, Mike Singleton. Altri, invece, si staranno già arrovellando sul significato del VERO 3D, visto che sono anni che marciamo avanti con simulazioni a grafica solida ovviamente in tre dimensioni.

Tranquilli, ora vi spiego tutto come si deve.

Partiamo da Mike Singleton: per quei pochi che ancora non lo conoscono preciso che si tratta di uno dei programmatori più abili degli ultimi anni e (se il complimento vi sembra un po' troppo esagerato al punto da farvi ritenere che qualcuno mi abbia pagato apposta (Magari!)) che ha avuto anche il merito di essere a capo di un team di programmatori all'altezza.

Comunque adesso è perfettamente inutile che cominciate a scervellarvi per pensare quale gioco con scroll megaparallattico possa aver mai concepito su un Amiga o su un PC. Niente di tutto questo. Gli obiettivi di Mike Singleton sono (e sono sempre stati) altri: creare giochi complessi e il più possibile fedeli alla realtà. E l'abbiamo capito più o meno tutti già da Midwinter (cioè qualche annetto addietro) e dalla tecnica in esso insita: il paesaggio frattale in treddì. Tale tecnica è stata poi portata avanti anche negli ultimi successi di Mike: Midwinter 2 - Flames of Freedom e il più recente Ashes of Empire.

Con questo non voglio dire che i suoi prodotti siano stati apprezzati solo e unicamente per la tecnica utilizzata. Tutt'altro! I maggiori riconoscimenti sono andati proprio alla complessità dello scenario e alla fedeltà simulativa assicurata da una profondità indubbiamente enorme per un gioco in 3D.

E veniamo al gioco in questione. Tutto potrebbe farvi pensare che Mike abbia trovato il sistema di evolvere ulteriormente il suo 3D frattale, ma non è assolutamente così. Anzi, siamo di fronte ad un genere totalmente diverso: quello delle scorribande spaziali a base di duelli all'ultima laserata e all'ultimo missile. Insomma Wing Commander, X-Wing o Mantis Experimental Fighter, per intenderci.

E fin qui niente di strano, salvo il fatto che il gioco avrà un vero effetto tridimensionale grazie agli appositi occhialini con lenti bicolore normalmente usati anche nel cinema per il 3D.

Un po' di storia ci insegna che in passato sono stati fatti altri tentativi del genere, ma tutti rigorosamente in grafica vettoriale semplice (quella che comunemente si definisce wireframe o "a stuzzicadenti"). Il più famigerato di tutti è stato Wanderer 3D: una vera schifezzuola dal punto di vista tecnico oltre ad un tentativo pressoché cannato di rendere l'impressione della profondità. La colpa, ovviamente, era da attribuirsi in larga parte alla scarsa simbiosi esistente tra i colori su schermo e sugli occhiali. Questi ultimi, infatti, fallivano nel necessario proposito di nascondere ad un occhio la visione riservata all'altro.

A questo proposito inizierò una piccola trattazione tecnica sulla stereoscopia tridimensionale che spero non vi indisponga più di tanto (altrimenti potete sempre andare avanti di qualche paragrafo per non sorbirvi la pizza scolastica). Il corpo umano è dotato di due occhi e ognuno di essi ottiene una visione leggermente diversa dall'altro. Il nostro cervello interviene su questa doppia visualizzazione dell'ambiente esterno e la traduce pressoché immediatamente (noi stessi siamo completamente ignari di un simile processo) in una sola immagine dotata di maggior profondità grazie alle scarsissime ma sempre presenti dif-

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

HIZZARE FUORI DALLO SCHERMO

CONTENTO!

ferenze tra le due immagini distinte. Questo avviene perché le immagini dei due diversi occhi non sono la stessa immagine "scrollata" un po' più a destra o a sinistra, ma due immagini differenti su un piano prospettico proprio perché rilevate da due punti di vista distinti.

Se, infatti, provate a chiudere un occhio vi accorgerete che il mondo esterno sembrerà un filino più piatto e meno preciso (parole di Mike Singleton). Ma avrete ugualmente una considerevole sensazione di tridimensionalità grazie alla vostra percezione della luce che da sola riesce a dare una sensazione della forma effettiva degli oggetti.

Ma, trasportando tutto questo ad un videogioco, il problema è molto più complesso. La qualità della grafica è quella che è (almeno in relazione al mondo esterno, non fraintendete) e l'effetto di "plasticità" che una buona dose di sfumature riesce a dare va completamente perso. La stessa distanza effettiva degli oggetti su schermi non è mai effettivamente chiara finché non avviene un qualche movimento (in fin dei conti come fate a dir se un cubo in fondo a destra allo schermo è un cubo piccolo e vicino oppure grande e lontano). E qui giunge in vostro aiuto la stereofonia visuale di Mike Singleton e soci: tramite due immagini distinte si può già avere un'idea del mondo tridimensionale anche senza nessun movimento da parte dell'oggetto o dell'osservatore.

Giusto per curiosità vi preciso che già i sistemi di realtà virtuale di cui tanto si parla hanno un visore distinto per ciascun occhio (oltre a un altoparlante distinto per ciascun orecchio, ma questa è preistoria, per rendere al massimo l'effetto tridimensionale). Ovviamente coi nostri Pc non possiamo né vogliamo permetterci di usare due monitor contemporaneamente per una marea di motivi pressoché ovvi, non ultimo il fatto che ci distruggeremmo la vista prima di riuscire ad abituarci.

Da tempo allora è stato inventato il sistema (peraltro di scarso successo cinematografico) di fare tutto con una sola visuale. Dividere ogni singolo oggetto in tre parti: uno centrale a colori normali, uno filtrato in rosso per un occhio e uno filtrato in blu (o in verde) per l'altro occhio. In tal modo ciascun occhio percepisce solo l'immagine centrale normale e, subito sopra di essa, l'immagine del colore opposto a quella della lente ad esso applicata (opportunamente rifiltrata in colori reali). La terza immagine sarà (anzi dovrà) essere annullata proprio perché dello stesso colore della lente.

Bene. Tutta questa pappardella di roba se la sono voiuta Mike Singleton e il suo intrepido team di colleghi, i Maelstrom, e non possiamo non esserne contenti. Il gioco, giusto per non perdere troppo in "plasticità" e realismo, comunque sarà pieno di texture mapping e immagini in bitmap e uscirà presto sotto etichetta Mirage.

E dopo una simile marea di chiacchiere vorrete sicuramente sapere dalle nostre labbra (beh, facciamo dita) cosa cavolo ci è pervenuto dal team Maelstrom oltre al solito pacco di foto condito di qualche foglio esplicativo. Presto detto: un bel pacco di foto e un po' di foglietti esplicativi. Sembra una battuta, vero? beh, più o meno lo è, nel senso che nonostante il gioco sia ormai prossimo all'ultimazione (diciamolo chiaro: almeno a dar retta alle chiacchiere che ce lo danno per finito per la fine del mese di marzo, in questo momento dovrebbero già essere in opera i Beta-Tester su una versione quasi definitiva a cui mancano solo, diciamo, alcuni livelli e alcuni dettagli grafici), non ci è arrivato niente di meglio di un pacco di "foto" su dischetto da sciropparvi ad altissima velocità (previa l'installazione su hard disk) per avere uno pseudo slide show del primo livello del gioco. Il problema era: niente occhialini bicolore per gustarsi l'effetto 3D e quindi opinione iniziale un po' falsata.

I secondo problema, sempre tut'altro che trascurabile era correlato alla qualità dello slide show pervenutoci.

Trattandosi infatti di una serie di immagini LBM di una partita di una ventina di secondi contenute su un solo dischetto, è ovvio che non potevano farci stare 200 immagini (10 per ogni secondo) solo per darci l'impressione della fluidità. Infatti l'impressione è stata quella di un gioco frenetico con esplosioni a volontà e via dicendo, ma tutto potrebbe cambiare nel vedere il gioco girare davvero. In fin dei conti, oltre al succitato REAL 3D, il team Maelstrom assicura 256 colori su schermo e grafica solida ombreggiata col texture mapping e scenario iperrealistico con pianeti rotanti digitalizzati e il capitolo "velocità effettiva del gioco" è più che mai aperto.

Chiudiamo comunque questo discorso, anche perché lo riapriremo ben presto, in uno dei prossimi numeri con una bella recensione. E allora sì che saprete proprio tutto.

P.S.: Se per caso le foto dovessero sembrarvi decisamente brutte, anonime, caotiche, pasticciate o, in sintesi, non soddisfacenti, non preoccupatevi: la colpa è del 3D che va gustato con gli appositi occhialini.

G.B.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SORSEGGIANDO UN COKTEL A SPASSO PER IL TEMPO

Una donna amante del rischio e dell'avventura, un mistero che varca le soglie dello spazio e del tempo, un diabolico progetto per conquistare il mondo: questo e altro ancora è Lost in Time...

La nostra storia comincia con una ragazza come tante altre, un'attraente fanciulla che dedica il proprio tempo libero a pericolose esplorazioni di giungle selvagge, un'esperta e indipendente pilotessa. Il suo nome è Doralice, Dora per gli amici, la sua vita un vero spasso... almeno fino a questo momento!
Dora, a riposo dopo una delle sue solite avventure, si risveglia improvvisamente dopo un sonno estremamente agitato. Presto si accorge di non essere nella propria stanza. I mobili sono spogli, il pavimento sembra quasi muoversi sotto i suoi piedi. Poi il suo attento sguardo raggiunge una piccola finestra rotonda. Ma finestra non è la parola esatta: si tratta di un oblò! Già, Dora si è risvegliata a bordo di una nave sconosciuta. Un rapido esame dell'ambiente circostante non fa altro che rendere più forti le paure della giovane. La barca si sta misteriosamente muovendo e sul muro della cabina si trova un calendario datato 1840. Qualcosa non quadra...

Lost in Time è l'ultima fatica della Coktel Vision per PC, programmata da Muriel Tramis, Corinne Carrere, Paco, Joseph Kluytmans, Jeff Rey, Fred Chauvelot, Pascal Legrand, Philippe Lamarque, Emmanuel Maglet, Roland Lacoste e Charles Callet. Si tratta di un'avventura dinamica, caratterizzata da un'interfaccia estremamente semplice e da una serie di immagini e animazioni veramente mozzafiato, tutte rigorosamente digitalizzate in 256 colori. Lo scopo del gioco è quello di scoprire cosa sta succedendo alla povera Dora, ma ci si rende presto conto che tutti gli avvenimenti fanno parte di un diabolico progetto dalla portata molto più vasta di quanto si possa immaginare. Per riuscire a risolvere il mistero che la circonda e per scoprire inquietanti verità sul proprio passato, la nostra attraente protagonista si ritroverà a vagare per il tempo, spostandosi attraverso diverse epoche nella ricerca di fondamentali indizi.

La prima cosa che colpisce di Lost in Time è sicuramente la grafica, non tanto per le belle schermate statiche, quanto per le straordinarie animazioni. Il movimento dei personaggi e lo scrolling rotatorio sono veramente incredibili, così come le zoommate che si hanno quando si osserva un particolare oggetto. Dopo essersi ripresi da questo primo impatto, si inizia a realizzare che il protagonista del gioco è una donna; questo teoricamente non dovrebbe significare nulla, ma secondo i programmatori il fatto di utilizzare un personaggio femminile implica la totale mancanza di violenza, costringendo i giocatori a utilizzare unicamente il proprio cervello (mai sentito parlare di donne condannate per plurimo omicidio?). La terza cosa che colpisce è infine l'interfaccia di controllo, appositamente studiata per risultare semplice, facilmente accessibile e assolutamente non frustrante. Tutto viene controllato tramite mouse, e i comandi sono ridotti allo stretto indispensabile, mentre viene lasciato ampio spazio alle opzioni di aiuto. Innanzitutto vengono di volta in volta segnalate aree di gioco e oggetti utilizzabili, evitando così le classiche perdite di tempo per vedere se in una particolare locazione si trovi o meno qualcosa di interessante. Secondariamente, all'interno dell'inventario si trova anche un particolare blocco di appunti, sul quale vengono registrati i dialoghi più importanti, gli indizi trovati e le note personali del giocatore. Per finire è possibile anche usufruire di una mappa, che si evolve autonomamente mano a mano che vengono visitate le diverse locazioni, e di un'opzione di aiuto, grazie alla quale si possono ricevere fondamentali indizi quando non si riesce più a proseguire nell'avventura. Tutto questo non sembra comunque sufficiente per arrivare alla conclusione senza prima essersi spremuti il cervello!
Lost in Time è anche il primo titolo di una nuova serie che verrà lanciata dalla Coktail, basata proprio sulla figura di Doralice e incentrata sui viaggi interdimensionali. Tutta la serie sarà caratterizzata dall'assoluta mancanza di violenza, in favore di una maggiore componente strategica ed enigmistica, con trame particolarmente complesse, numerosi personaggi con cui interagire e colpi di scena continui.
Per quello che ci è stato possibile vedere dalle

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

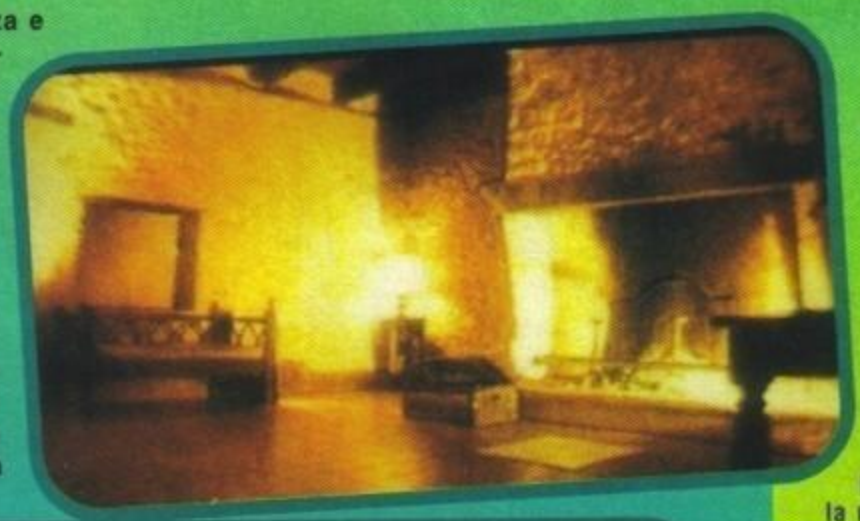
http://www.oldgamesitalia.net/

demo che abbiamo ricevuto, Lost in Time offre una grafica veramente eccezionale, sfruttando al massimo le capacità del PC. L'unico punto che ci lascia ancora dubbiosi riguarda la giocabilità: può un titolo così spettacolare essere anche divertente e interattivo? Ci auguriamo sinceramente di sì! Sentiamo comunque direttamente dagli autori qualche notizia aggiuntiva riguardo Lost in Time...

D: Perché proprio un personaggio femminile? Voglio dire, non è che siamo maschilisti, ma anche gli uomini possono essere dei non violenti!
Muriel Tramis: Abbiamo pensato che sarebbe stato carino cambiare per un volta. Di solito ci sono sempre personaggi maschili e la cosa non ci è sembrata giusta. In fondo anche il cinema di questi ultimi anni si sta muovendo sempre di più in direzione delle eroine; basta vedere Alien, con Sigourney Weaver... Dora è comunque molto differente da Ripley e preferisce usare la testa piuttosto che i mega fucili spara missili. Questo rende certamente il tutto più difficile, ma è proprio qui che sta la particolarità del gioco: se trovi una porta chiusa non la devi sfondare, devi riflettere su come fare a impossessarti della chiave. Sicuramente è più difficile, ma da anche più soddisfazione.
D: Come è nato Lost in Time?
Muriel: Lost è il primo titolo di una nuova generazione di giochi per computer realizzati con una tecnica chiamata IAM (Interactive Adventure Movie). Per fare il gioco è stato prima necessario girare un vero e proprio film, le cui immagini sono state digitalizzate in un secondo tempo. Abbiamo dovuto lavorare duramente e per molto tempo, ma alla fine siamo riusciti a realizzare quello che volevamo. Questo comunque è solo il primo di molti titoli e la qualità crescerà ancora nei prossimi anni.
D: ho visto che avete utilizzato diversi stili grafici. Come mai questa scelta?
Muriel: gli stili sono tre per l'esattezza e riproducono altrettante epoche. Ci sembrava un buon metodo per marcare la differenza tra i diversi momenti della storia!
D: passando a questioni più tecniche, qual'è stata esattamente la procedura con cui avete realizzato Lost in Time?
Frederic Chauvelot: il lavoro vero e proprio può essere diviso in tre parti: innanzitutto abbiamo girato dei filmati, con veri attori, per poter ricreare le immagini sul computer. A questo punto ci siamo dedicati alla trasposizione delle immagini su computer, realizzando una grafica tridimensionale estremamente realistica. Quindi abbiamo integrato il lavoro con alcuni disegni d'autore, del celebre fumettista francese Ségur, ovviamente digitalizzati. In realtà vi è stato anche un lungo lavoro alle spalle di tutto questo, che potrà spiegarvi meglio Philippe...
Philippe Lamarque: effettivamente, alle spalle di Lost in Time si trova l'MDO, un dipartimento della Coktail che si occupa di sviluppare nuove tecniche di programmazione. Per Lost, ad esempio, è stato necessario trovare un modo per aggiornare in tempo reale sequenze digitalizzate a tutto schermo, e vi assicuro che non è stato facile. Inoltre abbiamo dovuto compattare tutto il lavoro per farlo stare in 'soli' otto dischi, e non venti come sarebbe accaduto altrimenti.
La tecnica che abbiamo usato si chiama IMD, e consiste nella semplificazione dei codici grafici, in modo che possano essere tradotti più rapidamente dal computer, permettendo di ottenere straordinarie animazioni tridimensionali.
D: chiudiamo con una domanda più semplice: cosa ci potete dire della trama del gioco?
Muriel: sono sempre stato fortemente affascinata dalla fantascienza, in particolare dalle macchine per viaggiare nel tempo. La cosa che mi attrae di più è l'idea dei paradossi temporali! Dora, ad esempio, incontra nel 1992 un suo avo morto nel 1840, soltanto perché non lo ha ancora ucciso... Tutto si risolve con una serie continua di flashback, di azioni influenzate da scelte future e così via. Queste cose mi fanno veramente impazzire!

Con questo è tutto, almeno per il momento. Come abbiamo già detto resta solo da vedere se Lost in Time sarà davvero giocabile e interattivo. Abbiate pazienza e lo scoprirete!

Andrea Fattori



LA VERA STORIA DI "LOST IN TIME" IN ANTEPRIMA

Visto che per Max le preview in anteprima non erano più sufficienti, adesso abbiamo anche le soluzioni prima che esca il gioco... In realtà quella che segue è solo la trama dell'avventura, ma se avete intenzione di concludere da soli Lost in Time, vi consigliamo di non leggere assolutamente queste righe!!! Tutto ebbe inizio nel lontano 2092 d.C., nel laboratorio di un ambizioso scienziato di nome Jarlath. Impossessatosi del terribile minerale Americium 1492, grazie al quale avrebbe potuto comandare il mondo, decise di utilizzare la macchina del tempo per nasconderlo in un remoto passato. Il potente minerale aveva infatti bisogno di un riposo lungo tremila anni per perdere la propria dannosa radioattività e poter essere utilizzato liberamente. Così Jarlath decise di recarsi nell'antico Egitto, nascondendo l'Americium in un sarcofago. Giunto quindi nel 1840 d.C., lo scienziato iniziò a svolgere un attività piratesca nell'isola di St. Cristobald, approfittando della propria copertura per per far giungere il minerale nei pressi di un maniero francese, facendo affondare la nave su cui era conservato e scavando un passaggio per raggiungerla dalla casa. Ma nel 1992 Dora, la nostra eroina, eredita il maniero e inizia a esplorarlo, scoprendo la nave e il minerale... Jarlath, costantemente inseguito dalla Polizia per il Controllo dei Viaggi Temporali, non può intervenire direttamente contro la giovane donna, ma decide di distruggere un suo antenato, impedendo così la nascita di Dora. Per impedire al malvagio Jarlath di portare a termine i suoi malvagi piani, Dora dovrà agire con rapidità e intelligenza, superando i numerosi ostacoli e risolvendo complicatissimi enigmi.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LUCASARTS DAI MILLE TENTACOLI

"Proprio un posticino invitante: un intero residence per Tentacoli. Ci sarà di che divertirsi!"

Tre idioti, due tentacoli e una macchina del tempo... umh, dovrebbe venirne fuori proprio una bella storiella!

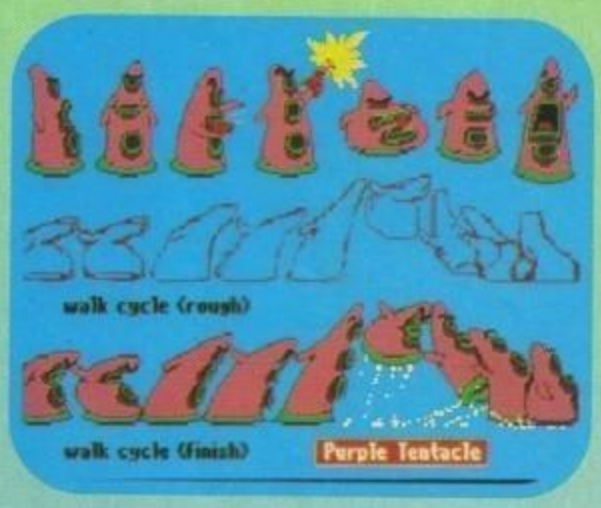
Forse non è proprio questo che hanno pensato i programmatori della Lucasarts prima di iniziare a lavorare su Day of the Tentacle, ma di sicuro si è trattato di un'idea abbastanza simile. Sta di fatto che dopo i due Monkey Island e l'ultimo Indiana Jones, la grande software house californiana ha deciso di dedicarsi a qualcosa di meno serio, e ha strizzato i cervelli di tutti i dipendenti fino a tirarne fuori un concentrato di demenzialità ad alto contenuto comico: il tutto è stato quindi frullato insieme a una CD-ROM, un paio di dischetti e mezzo litro di panna acida e, dopo una centrifuga di circa mezz'ora, hanno tirato fuori la sceneggiatura di Day of the Tentacle.

L'esilarante avventura comincia più o meno dove finiva Maniac Mansion, la celebre avventura con cui la Lucasarts ha innaugurato l'apprezzatissimo sistema SCUMM (lo stesso di Monkey Island, per intenderci), con il dottor Fred Edison intento a completare uno dei suoi numerosi esperimenti. Laureato in Fisica, Chimica, Genetica e Biologia, lo stravagante studioso sta infatti per creare degli esseri destinati a entrare nella vita quotidiana di ogni persona, sostituendo gatti, cani, canarini e criceti: i Tentacoli Domestici. Secondo il dottore è infatti più che naturale provare simpatia e affetto per dei voluminosi quanto stupidi cilindri viscidi di color verde e viola! L'esperimento è un successo e i primi due Tentacoli Domestici sbucano improvvisamente da una strana scatola di metallo, piena di tubi, fili e valvole. Inizialmente tutto procede per il meglio, anche se effettivamente la risposta delle persone interpellate non è delle migliori, anzi, normalmente si limita a un "Blech!!!". Il dottro Edison è comunque tuttaltro che scoraggiato (potrà mai scoraggiarsi il geniale creatore delle cigliegiocche, frutti grandi come ciglie-ge con dentro i noccioli delle albicocche?) e decide di pensare in un secondo tempo a come rendere più gradevoli alla vista i suoi due simpatici animaletti, mentre si dedica allo studio di qualche nuovo apparecchio dal non meglio precisato funzionamento.

Purtoppo il fato - nelle vesti dei programmatori della Lucasatrs - decide di mettere il proprio naso in questa faccenda e fa si che, in maniera del tutto casuale, uno dei due Tentacoli riesca a bere una formidabile pozione fatta con le sostanze di scarico depositate dalle apparecchiature dello scienziato, divenendo improvvisamente super-intelligente. Ora il mondo dovrà fronteggiare due terribili Tentacoli Domestici, di cui uno è perfino in grado di pensare!

"Avete visto che carini i miei nuovi Tentacoli Domestici? Ne volete uno da portare a casa?"

"Eccoli qui i nostri baldi eroi: un metallaro affamato, una studentessA pazza e un occhialuto che ha paura della propria ombra: in fondo il dominio dei Tentacoli non sarà poi tanto male..."



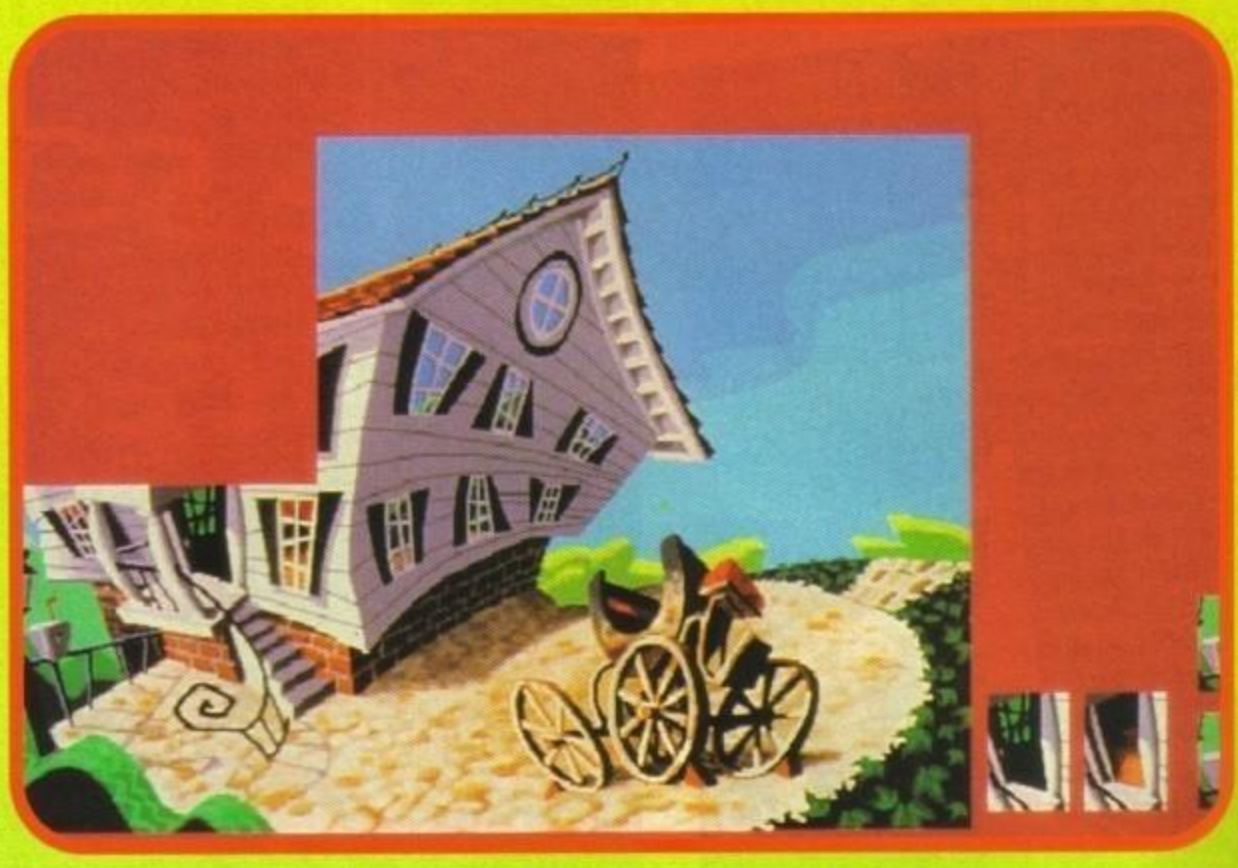
"Ma guarda un po' che carini questi Tentacoli: non solo parlano ma sanno anche correre, saltare, insultare e sparare. Penso proprio che ne adotterò uno!"

A questo punto entrano in gioco i protagonisti dell'avventura: Hoagie, un grasso e nero metallaro costantemente impegnato ad ascoltare la musica più dura e a mangiare giganteschi hot dog con senape, marmellata, crauti, panna e scaglie di cioccolato, Laverne, una studetessa decisamente fuori di testa, e Bernard, il classico secchione pluriocchialuto, imbranato a oltranza e capace di avere un dialogo solo con il proprio computer. Proprio a loro si rivolge infatti il dottor Edison per salvare il mondo dai Tentacoli Mutanti. L'unica questione ancora da risolvere è quindi il modo in cui si può salvare il nostra caro pianeta. I tre svitati ragazzini suggeriscono di catturare i pericolosi conquistatori e di renderli inoffensivi prima che pos-

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

sano provocare dei danni veramente seri, ma lo scienziato è per soluzioni più drastiche ed efficaci, soprattutto se comprendono una o più delle sue altimenti inutili invenzioni: sarà sufficiente tornare indietro nel tempo e fermare i due Tentacoli prima che questi abbiano il tempo di bere il malefico intruglio!
Così i nostri simpatici eroi si trovano davanti alla macchina del tempo, tutti abbastanza confusi e inebetiti (il che per loro rappresenta una condizione di assoluta normalità), chiedendosi perché stiano dando retta a un pazzo (sarà forse perché anche loro non sono esattamente normali?). Il dottore armeggia un attimo con i rozzi comandi dell'enorme apparecchiatura e quindi invita i ragazzi a entrarvici uno per volta, affinché possa rispedirli nel passato. 0 almeno così credono tutti...
La macchina del tempo, infatti, che non ha mai avuto un vero e proprio collaudo, sembra avere qualche piccolo problemino di funzionamento: solo uno degli Agenti Speciali Per la Salvezza del Mondo dalla Minaccia dei Tentacoli Mutanti (ASPSMMTM) riesce infatti a tornare nel passato, mentre gli altri due vengono spediti rispettivamente nel futuro e nel... presente!
Controllando alternativamente i tre personaggi è necessario condurre una missione estremamente coordinata per riuscire a sottrarre il mondo dal dominio dei terribili Tentacoli e per far ritornare i ragazzi al proprio tempo. Mentre il metallaro e l'occhialuto dovranno fare il possibile per fermare i due Tentacoli prima che sia troppo tardi, sarà compito della svitata ragazzina muoversi in un futuro totalmente dominato dai Tentacoli, per raccogliere le informazioni necessarie a sconfiggere i terribili nemici. L'avventura viene condotta secondo i classici canoni della Lucasarts, con un menù estremamente simile a quello di Monkey Island e dialoghi ancora più folli ed esilaranti.
Malgrado il carattere comico non si tratta comunque di un'avventura semplice e, per quanto ci è stato possibile vedere, sembra che riuscire a completarla sia un'impresa tutt'altro che facile.
La grafica, come potete vedere voi stessi dalle fotopresenti su queste pagine, raggiunge livelli veramente notevoli nella versione per CD-ROM, e lo stesso si può ovviamente dire del sonoro. Effetti ed espressioni sono quelle più classiche dei cartoni animati, così come l'intero spirito del gioco.
I colori si sprecano, tutti rigorosamente accesissimi e in netto contrasto tra di loro e le animazioni sono veramente belle, anche se tratte da una versione che non è ancora quella definitiva.
Day of the Tentacle (Maniac Mansion 2) è stato programmato da Peter Chan (fondali), Larry Ahern (animazioni), Tim Schafer e Dave Grossman, tutti provenienti dal team responsabile di Monkey Island e Monkey Island 2: c'è bisogno di aggiungere altro?
(La data d'uscita, forse, che al momento è prevista per il prossimo autunno).



"Umh, sembra proprio che da queste parti angoli e lati abbiano d elle idee tutte loro sulla prospettiva. Sarà meglio non contraddirli, non si sa mai."

"Una richiesta di aiuto. Mmhhh, se non avete niente da fare questo pomeriggio ci sarebbe da salvare il mondo..."

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

KARAOKE KIT

... e sei subito cantante

A CASA TUA COME AL BAR!

8 esclusivi effetti speciali:

VOCE NORMALE • RITARDO 1
RITARDO 2 • RITARDO 3 • ECO 1
ECO 2 • ECO 3 • VOCE BABY

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

... PER CANTARE INSIEME E DIVERTIRSI CON GLI AMICI!
... PER RICREARE L'EFFETTO CONCERTO!

15 GRANDI SUCCESSI:
(VERSIONE VHS)

SAPORE DI SALE	GINO PAOLI
LA MIA BANDA SUONA IL ROCK	IVANO FOSSATI
DONNE	ZUCCHERO
CI VORREBBE UN AMICO	ANTONELLO VENDITTI
VIVA LA MAMMA	EDOARDO BENNATO
QUESTO PICCOLO GRANDE AMORE	CLAUDIO BAGLIONI
ATTENTI AL LUPO	LUCIO DALLA
TANTA VOGLIA DI LEI	POOH
SENZA UNA DONNA	ZUCCHERO
FIORE DI MAGGIO	FABIO CONCATO
CHE SARÀ	FELICIANO
SENZA LUCE	DIK DIK
UNA ROTONDA SUL MARE	FRED BONGUSTO
I ONLY WANNA BE WITH YOU	LES SURF
OH CAROL	NEAL SEDAKA

DISPONIBILE IN 2 VERSIONI

VHS
AMIGA

C'È SEMPRE UN MODO PER UTILIZZARE IL KARAOKE SYSTEM!

- DIRETTAMENTE COLLEGATO ALLA TV E AL VIDEOREGISTRATORE, DOTATI DI PRESA SCART STANDARD TRAMITE CAVO SCART, CON CONNESSIONE AUDIO SEPARATA.
- COLLEGATO ALL'IMPIANTO STEREO CON CAVO IN DOTAZIONE.
- COLLEGATO AD UNA COPPIA DI MINIDIFFUSORI ESTERNI AMPLIFICATI.

12 GRANDI SUCCESSI:
(VERSIONE AMIGA)

LA MIA BANDA SUONA IL ROCK	IVANO FOSSATI
CI VORREBBE UN AMICO	ANTONELLO VENDITTI
QUESTO PICCOLO GRANDE AMORE	CLAUDIO BAGLIONI
DONNE	ZUCCHERO
ATTENTI AL LUPO	LUCIO DALLA
SAPORE DI SALE	GINO PAOLI
TANTA VOGLIA DI LEI	POOH
FIORE DI MAGGIO	FABIO CONCATO
VIVA LA MAMMA	EDOARDO BENNATO
CHE SARÀ	FELICIANO
SENZA LUCE	DIK DIK
SENZA UNA DONNA	ZUCCHERO

NELLA CONFEZIONE:

- ALIMENTATORE CORRENTE CONTINUA
- CAVO STEREO
- MICROFONO
- MIXER A 2 CANALI CON GENERATORE DI 8 EFFETTI SPECIALI

IN ARRIVO ALTRE NUOVE CANZONI!

GIUNTI MULTIMEDIA

LEADER
DISTRIBUZIONE

VIA ADUA 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

FINALMENTE IN POLE POSITION!

F1 Challenge

S'è da poco concluso il Gran Premio del Sudafrica, prima prova della nuova stagione iridata di Formula 1. Vittoria del grande Alain a parte, spero sarete del mio stesso avviso nell'affermare d'aver comunque assistito, almeno nella prima parte, a una gara di gran lunga più divertente di quelle alle quali lo strapotere Williams dello scorso anno ci aveva ormai abituato... Peccato per il solito pomeriggio inglorioso targato rosso (e bianco) Ferrari, che negli ultimi anni non riesce più ad esaltare noi tutti suoi tifosi se non con qualche combattuto piazzamento di rincalzo, speriamo solo che il tanto sospirato riscatto (Barnard, falla giusta anche sta volta! (La nuova monoposto)) non si faccia attendere ancora a lungo, perché proprio non ce ne può più.

Chiuso qui questo lungo preambolo introduttivo (perdonatemelo, è la passione...), giustifichiamo subito il titolo e, stravolgendo quella che è da sempre la normale "consecutio temporum" di tutte le recensioni o anticipazioni, arriviamo subito al dunque: F1 Challenge, questo il nome del gioco, è veramente grande!

Tirato quindi un bel sospirone di sollievo, e messe subito le cose in chiaro, riprendiamo pure la trattazione dell'argomento in modo più ortodosso, cominciando naturalmente dall'introdurvi chi si nasconde dietro a quella che, almeno a mio giudizio, è una realizzazione destinata a collocarsi fra le più valide in assoluto che il nostro paese programmativo abbia mai saputo proporre.

Riconosco che il nome Holodream potrebbe sul momento non dirvi troppo, e lo stesso dicasi per Raffaele Valensise, ben noto invece agli addetti ai lavori, ma se provaste a spremere per bene le vostre vivaci cellule celebrali, magari fino a risalire a una precedente produzione sportiva, distribuita dalla Genias giusto un annetto addietro, potreste già essere sulla strada buona...

Sì, avete capito, il gruppo è lo stesso di Top Wrestling, che adesso, abbandonato almeno per il momento il ring, ha deciso di piombare in pista con questa nuova simulazione sportiva ispirata alle emozionanti vicende del circus iridato della Formula Uno.

Partiamo quindi con questa premessa: i videogiochi automobilistici (fin dai tempi del glorioso Pole Position) hanno sempre saputo riscuotere grande successo di pubblico fra gli appassionati. Bisogna però distinguere il genere in due categorie ben diverse: da una parte i simulatori "puri", quelli che hanno avuto la loro massima espressione con Revs sugli 8-bit e con l'immenso Formula One Grand Prix della Microprose sui 16-bit, dall'altra quelli che invece prediligono un approccio più propriamente arcade, puntando l'attenzione sul divertimento vero e proprio piuttosto che sul realismo esasperato, a questo filone appartengono sicuramente sia la serie di Lotus, realizzata dai Magnetic Fields e pubblicata dalla Gremlin, sia Jaguar Simulator editor invece dalla Core Design, titoli questi che rappresentano indubbiamente i riferimenti più validi di presenti sul mercato.

Passando all'ambiente più specifico della Formula 1, sono comunque altri due titoli a segnalarsi maggiormente: da una parte Vroom, velocissimo simulatore della francese Lankhor, ampiamente giocabile anche se pregiudicato da una grafica non certo esemplare, e dall'altra il recente Nigel Mansell della Gremlin, propagandato come la risposta "arcade" al capolavoro della MicroProse e rivelatosi poi un mezzo fiasco: lento, scattoso e assai poco gratificante da giocare (per quanto, a mio avviso, discretamente confezionato).

Detto questo passiamo a precisare come F1 Challenge appartenga chiaramente a questa seconda categoria dei simulatori di guida,

Un paio di schermate tratte dalle schermate di selezione iniziali.

HOLODREAM SOFTWARE & GRAPHICS

Una breve introduzione dei quattro componenti del team Holodream, alla loro seconda fatica dopo Top Wrestling pubblicato dalla Genias nel '92.

- Fabrizio Farenga, studente di matematica ed esperto programmatore in Assembler sul 68000. E' autore del codice di Top Wrestling e della spettacolare introduzione di Warm Up, entrambi della Genias.
- Alfredo Siracusa, studente di Belle Arti, grafico e illustratore. E' stato autore della grafica di Top Wrestling e della sequenza introduttiva di Warm up.
- Raffaele Valensise, responsabile marketing e relazione esterne della Softel. Autore delle parti grafiche di Bowls e F1 Manager della Simulmondo, Tilt e Top Wrestling della Genias.
- Nicola Tomljanovich, studente di ingegneria, musicista e autore delle colonne sonore di Tilt, Warm Up e Top Wrestling.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ponendo l'attenzione su di una giocabilità diretta, immediata e altamente coinvolgente, e trovando nell'ap-pena citato Nigel Mansell il suo interlocutore più diretto. In effetti i due giochi, per come strutturati, sono in tutto simili, anche se, fortunatamente (e come del resto già anticipatovi all'inizio), le cose questa volta funzionano di gran lunga meglio. Premesso che potrete impossessarvi dell'ambito volante di una

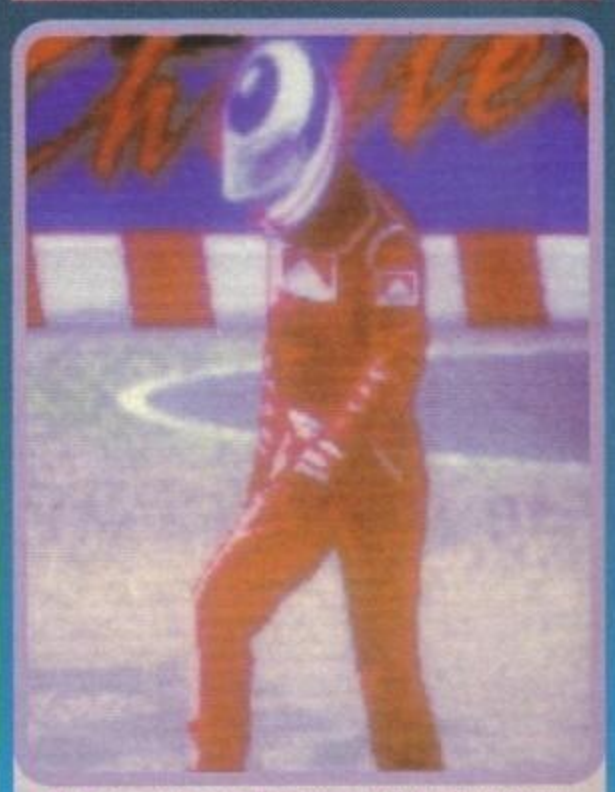
monoposto a scelta fra McLaren, Williams, Ferrari e Benetton (peraltro aggiornate all'ultima stagione), scegliere cambio automatico/ manuale, selezionare un sacco d'ulteriori parametri e decidere se affrontare una corsa singola, un allenamento, oppure l'intero campionato... buttiamoci subito in pista.
La visuale prescelta è appunto quella alla Pole Position, con la vostra vettura in primo piano e la strada che scrolla in modo decisamente convincente davanti alle vostre ruote anteriori. Da un punto di vista tecnico la realizzazione è infatti eccellente: nessun scatto o rallentamento eccessivo, anche quando, come in partenza, le macchine su schermo sono parecchie, grande velocità e ottimo effetto di scorrimento tridimensionale. Molto curate tutte le schermate introduttive, i diversi fondali e le ottime animazioni delle macchine (di grandissimo effetto il testacoda della vostra vettura quando vi toccate con un altro concorrente). Fra gli altri pannelli che compaiono nella parte superiori dello schermo, anch'essi di pregevole fattura, vi viene segnalato anche il livello dei danni che avete raggiunto, qualora questo dovesse preoccupantemente avvicinarsi al 100% è altamente suggerita una sosta ai Box. Quest'ultima avviene in modo analogo al primo Lotus: corsia di decelerazione subito dopo il traguardo, non appena fermi compariranno prontamente i vostri meccanici che vi rimetteranno in sesto impiegando un tempo di fermata proporzionale al livello di deterioramento meccanico raggiunto. Molto validi tutti gli effetti sonori inclusi nel gioco, che insieme alla colonna musicale introduttiva occupano quasi mezzo mega. Questi ultimi comprendono i rombi dei motori (diversificati a seconda delle circostanze) delle vetture in pista, vari rumori di gomme (slittamento durante i testacoda, stridio in partenza e frenata), gli urti della scocca con l'asfalto (peraltro resi visivamente da uno spettacolare scintillio), effetto d'eco all'interno dei tunnel e altri ancora... Da tenersi presente anche la presenza di saltuarie precipitazioni atmosferiche, che rendono la guida ancora più insidiosa; particolare che mi ha ulteriormente colpito in questa circostanza è l'accensione del fanalino posteriore di segnalazione, obbligatorio in tutte le monoposto di Formula 1, ad ulteriore testimonianza di un lavoro attento e scrupoloso sotto ogni punto di vista.
Chiudo annunciandovi l'uscita, ormai imminente, di Formula 1 Challenge sotto etichetta ancora da stabilirsi; è prevista una versione PC e, forse, una dedicata all'Amiga 1200 (sulla quale macchina il gioco gira comunque già meglio), non si escludono nemmeno eventuali conversioni su console. Con questo è tutto, ci si rivede a Interlagos (anche se quando la rivista sarà nelle edicole la corsa potrebbe aver già avuto luogo). Complimenti, Holodream, complimenti.

Max 27

Un'immagine della Benetton, una delle quattro scuderie che potrete guidare.

Uno dei fondali, tutti in parallasse, ancora in lavorazione, presumibilmente Montecarlo.

Alcuni dei pannelli che compaiono a bordo pista (avete notato l'ultimo in basso?).



Non sempre le cose finiscono per il meglio (e la tuta rossa ci sembra particolarmente indicata...).

Alcuni frame di animazione, in questo caso della McLaren.

La fine della corsa viene sancita dalla bandiera tricolore del direttore di gara, l'inizio dal semaforo verde.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

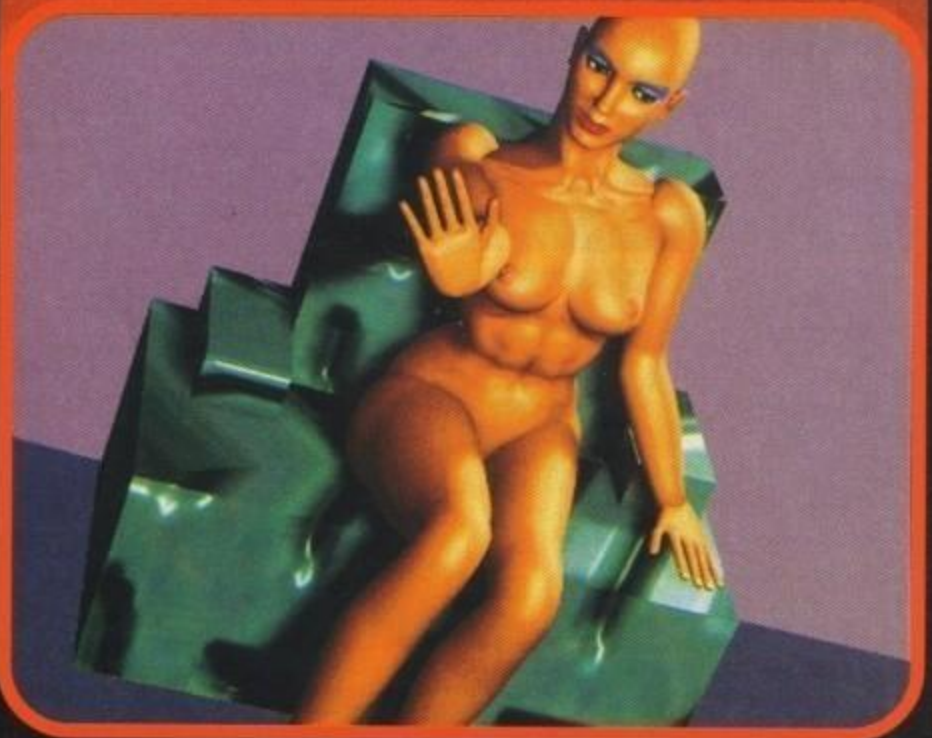
http://www.oldgamesitalia.net/

COLPISCIMI APPASSIONATAMENTE

(DALLA DYNABYTE CON ARDORE)

La genovese Dynabyte, dopo il successo dell'ottimo Nippon Safes, si appresta a tornare sul mercato con due nuovi titoli di natura completamente differente. Ne abbiamo parlato con Lovrano Canepa, responsabile della casa...

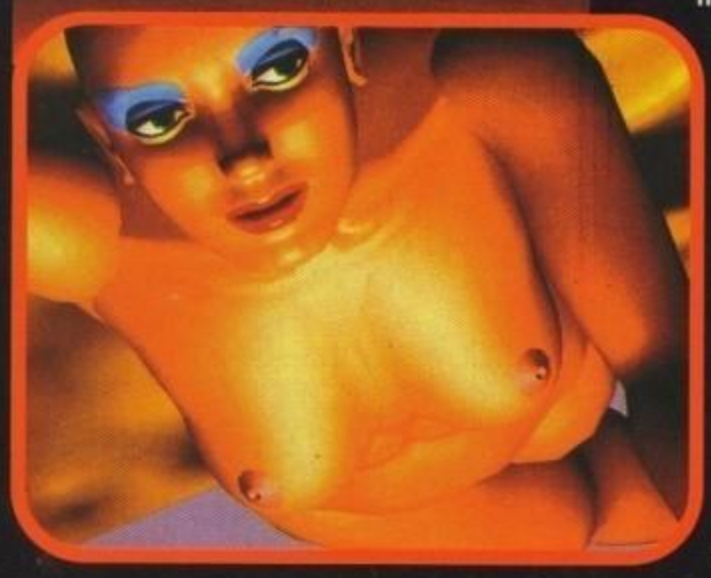
Ecco a voi Vera Cyntex! Anche se ancora in fase di lavorazione non sembra affatto male come conduttrice del gioco, eh?



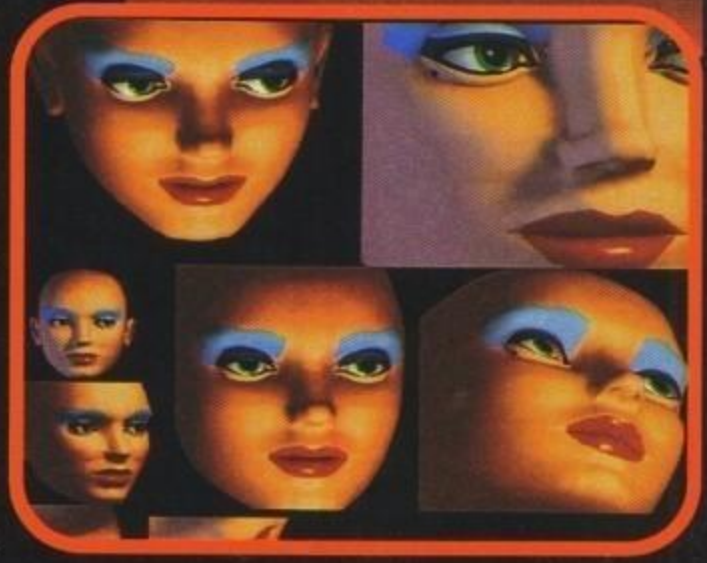
MAX: Ciao Lovrano, allora, da dove vuoi cominciare?
LC: Beh, ti ho portato qualche schermata...
MAX: Accidenti, e questa chi è?!?
LC: (Risatina) Sapevo avresti reagito così. E' un nuovo progetto che stiamo attualmente portando avanti, sviluppato per sfruttare al massimo le potenzialità degli ultimi PC.
MAX: Ti puoi spiegare un po' meglio, che mi sembra decisamente interessante....
LC: Dunque, si tratta di un gioco di chiara ambientazione sexy. Cerchiamo uno spazio in un settore ancora poco praticato, quello dei titoli per un pubblico più adulto e maturo di quello al quale i normali videogiochi si rivolgono.
La vicenda ha come scenario un immaginario show televisivo della tarda notte in cui, senza esclusione di colpi, quattro concorrenti mettono in piazza le proprie aspirazioni e spregiudicatezze più recondite.
Il gioco viene condotto da un'avvenente presentatrice-conduttrice di nome Vera Cyntex, che compare anche nelle foto, e che in realtà è la vera star del gioco. I concorrenti che ne prendono parte sono quattro, e possono essere associati ad altrettanti giocatori umani oppure gestiti direttamente dal computer.
La competizione avviene tramite tutta una serie di domande grazie alle quali riuscire a costruirsi un'immagine e un carisma sufficienti per suscitare magnetismo e seduzione sulle vostre opponenti. Il vostro scopo è infatti quello di carpire dal vostro partner un ipotetico "Fluido Cosmosensuale" che alla fine della puntata decreterà il vincitore in virtù di chi ne possederà in maggiore quantità...
Stiamo comunque ancora lavorando sulla struttura definitiva del gioco, inizialmente avevamo in mente qualche cosa di decisamente piccante, adesso vogliamo renderlo più soft, anche perché non vogliamo incorrere in problemi di censura.
MAX: Che genere di domande ci sono?
LC: Di varia natura: sport, spettacolo, letteratura e naturalmente anche altre categorie meno "tradizionali"...
MAX: Un misto fra Trivial Pursuit e uno Strip Poker?
LC: Più o meno.
MAX: Ci saranno solo ragazze, che per quanto mi riguarda bastano e avanzano, oppure prenderanno parte al gioco anche dei maschi digitali?
LC: Certamente, uno degli aspetti più interessante del prodotto è proprio questo. Prima di cominciare a giocare dovrete infatti inserire i vostri dati morfologici (altezza, peso, capelli, colore degli occhi...), in questo modo potrete generare non un semplice personaggio, ma un vero e proprio alter-ego che vi rappresenterà virtualmente durante la partita. Tutto questo, naturalmente, per aggiungere realismo e fascino ad un prodotto che come avrai capito esce decisamente dai canoni più tradizionali. Abbiamo inoltre realizzato un nuovo algoritmo, che abbiamo chiamato reACTOR, capace di gestire e riprodurre in modo estremamente realistico l'umore e le reazioni caratteriali dei vari personaggi digitali.
MAX: C'è già un titolo?
LC: Dovrebbe chiamarsi Late Night Sexy Show, anche se non è ancora da considerarsi definitivo.
MAX: Riguardando le immagini devo ammet-

Uno studio di modellazione, sempre per la presentatrice. Tenete presente che non si tratta ancora di immagini definitive, tutte le articolazioni devono essere ancora ritoccate e l'effetto finale sarà migliore.

Ehm, fate un po' voi...



A me gli occhi!

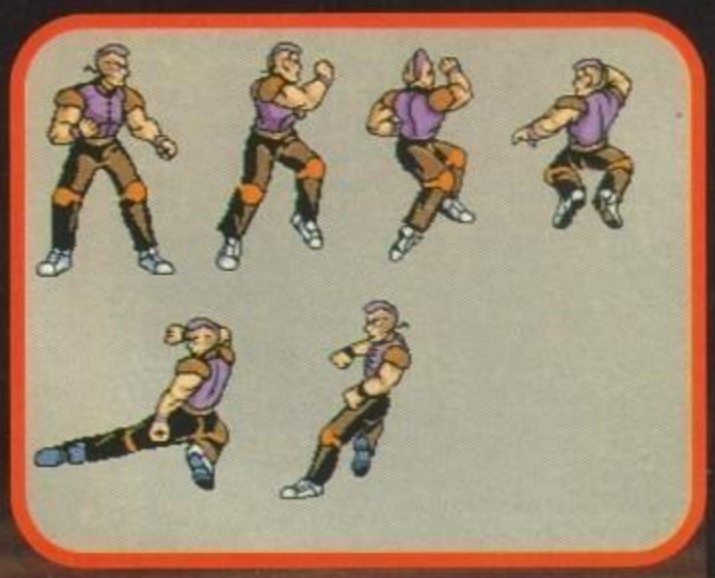


http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

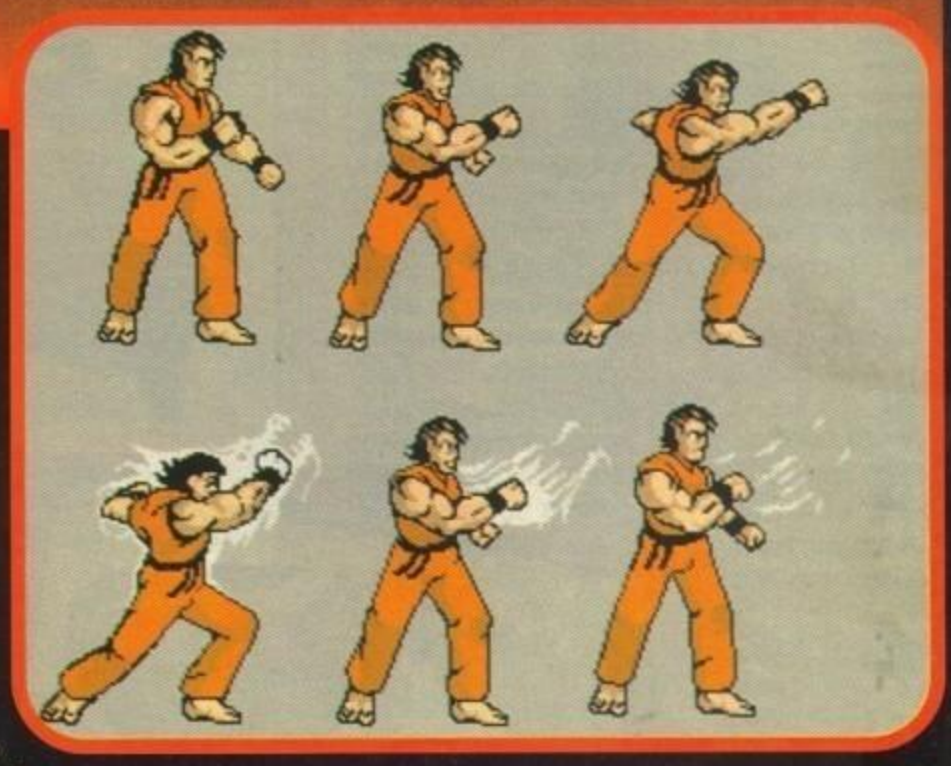
http://www.oldgamesitalia.net/

tere che sono veramente incredibili. Come sono state realizzate?

LC: Per prima cosa tieni presente che sono ancora tutte ampiamente da ritoccare, specialmente per quanto riguarda lo smussamento delle principali giunture, l'effetto finale sarà di gran lunga migliore. Le immagini sono state realizzate in 3D Solid Modelling da Max Magnasciutti, che ha sfruttato al massimo le incredibili potenzialità dei vari editor tridimensionali attualmente in commercio, compreso l'apocalittico SoftImage su Silicon Graphics 4D! La risoluzione sarà 640X480, devo ammettere che questa scelta ci ha provocato qualche problema, ma l'abbiamo ritenuta quella più adatta al tipo di gioco.



Alcuni abbozzi su carta e le rispettive animazioni su video per due degli otto personaggi di Tube Warriors.



MAX: Ci saranno anche animazioni?

LC: Non troppe, il gioco è sostanzialmente statico, ma stiamo ancora lavorandoci sopra, vedremo.

MAX: Esiste già una data d'uscita?

LC: Entro giugno dovrebbe essere nei negozi.

MAX: Benone, mi sembra che le immagini parlino da sole, non credo sia il caso di aggiungere altro... Mi accennavi invece anche a un secondo lavoro in corso, questa volta per Amiga...

LC: Amiga 1200, per essere più precisi. Si tratta di un picchiaduro, e contiamo di finire anche questo entro l'estate.

MAX: Cosa mi puoi dire al riguardo?

LC: Comincerei col citarti i nomi dei suoi sviluppatori: Paolo Costabel (già programmatore di Nippon), Fabio Corica (grafico dei Tecnoart).. Il nostro scopo è realizzare un prodotto valido, che sappia sfruttare le capacità della macchina, compatibilmente con i limiti imposti dalla sua ancora "giovane età".

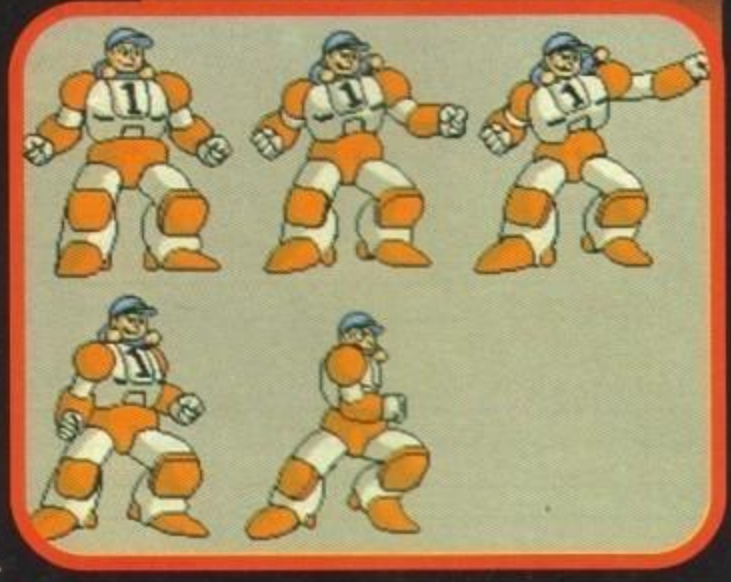
MAX: Cosa vuoi dire?

LC: Che l'Amiga 1200 è in giro da meno di sei mesi, e molti segreti contenuti all'interno dei nuovi chip in esso contenuto sono ancora da scoprirsi. Trovarsi di fronte a una nuova e più potente macchina è sicuramente cosa molto affascinante, ma allo stesso tempo, mancando ancora veri termini di paragone, non sappiamo nemmeno noi quali siano i suoi effettivi limiti.

MAX: Sarà anche lui strutturato sulla falsariga di Street Fighter?

LC: Direi di sì. Il gioco è interamente ambientato in metropolitana, e la struttura è quella dell'incontro uno contro uno, ci sono otto concorrenti differenti (forse riusciremo ad aggiungerne un paio, ma non è sicuro), i fondali sono a 256 colori mentre i giocatori ne avranno 16, le loro dimensioni 128X128 pixel.

Un terzo giocatore di Tube Warriors, decisamente "super-deformed" non vi sembra?



MAX: Avete già deciso un titolo?

LC: Con ogni probabilità si chiamerà Tube Warriors, vista la sua ambientazione metropolitana. Questo dovrebbe essere il nome definitivo e l'uscita come ti ho già detto è prevista entro l'inizio dell'estate.

MAX: C'è qualche altra particolarità che mi vuoi segnalare?

LC: Beh, un aspetto interessante è la possibilità di giocare su due livelli diversi: si può quindi decidere in qualunque momento di saltare più in profondità (rispetto allo schermo), questo comporterà naturalmente una riduzione delle dimensioni degli sprite, che però verrà ampiamente compensata dall'aumento della risoluzione grafica, l'effetto sarà decisamente gradevole. Con questo è più o meno tutto quello che per il momento posso dirti.

MAX: Beh, ti ringrazio molto, sono convinto che i nostri lettori apprezzeranno parecchio questa tua visita... Ah, un'ultima cosa: complimenti per le ottime recensioni che Nippon sta ottenendo anche in Europa, ho visto che la rivista francese Joystick vi ha premiato addirittura con il bollino "Megastar"!

LC: E' vero, ed è una cosa che naturalmente ci ha fatto veramente molto piacere. Se devo essere sincero non ci saremmo mai aspettati un simile trattamento dalla stampa d'oltralpe...

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Fun Club®

PC
ARCADE/AZIONE

3D World Boxing	79900
3D World Tennis	79900
America Tail	89900
Arma Letale	49900
Bugbomber	49900
Captive	79900
Contraption	49900
C. Girl Poker*	69900
Crazy Cars 3	49900
Double Dragon	49900
Esp. Game 92*	69900
Europ. Champ. 92*	79900
Gods	49900
Leeds United pc3	49900
Mamma ho perso l'aereo	69900
Mamma ho p. 2	89900
Mario is Missing	99900
Ncaa Basket	79900
Nicky Boom	79900
Sleepwalker	49900
Street Fighter II	69900
Summer chall.	79900
Trivial Pursuit	79900
Winter Sport92	49900
Wrestling WWFII	49900
Zyconix	59900

SIMULAZIONE

Aces Pacific Vga	99900
Airbus A320	99900
Amazon	119900
Ancient art Sky	129900
Another W-.	79900
A.T.A.C.	99900
A-Train	99900
B 17 Flying F.	99900
Bushbuck *	89900
Campaign *	89900
Champ. Manager	59900
Civilization	99000
Comance Max.	119900
Cruise for a Corpse*	79900
Dark Helf	89900
Dominium	109900
Dragons L. 3	99900
Dune *	79900
Elvira 2 *	89900
F117A Nightawk	89900
F15 III	119900
F1 Grand Prix	109900
Falcon 3	109900
Falcon data disk	69900
GP Unlimited	79900
Gunship 2000	89900
Gunsh.2000 M.D.	69900
Hardball III	79900
Hurrier Jump Jet	109900
Hook *	69900
Jack Nickl. golf	89900
Jetfighter IIpc 3/5	79900
King's Q. V*	99900
King's Q. VI	119900
Laura Bow II	99900
Legend Kyrandia*	89900
L. S. Larry V	89900
Line in Sandp	79900
Lure of Temptress*	79900
Micropr.Golf	119900
Pacific Island *	79900
Police Q. 3	99900
Red Baron	99900
Saragon V *	69900
Sfide Invernali	79900
Sim Ant pc3/5*	89900
Sim Earth	89900
Sim Life	99900
Space Quest IV*	99900
Special Forces	99900
Task Force	139900
The Umans	59900
Manager *	79900

AMIGA
ARCADE/AZIONE

3D World Boxing	69900
3D World Soccer	69900
3D World Tennis	69900
Addams Family	39900
Bugbomber	49900
Califonia G. II	39900
Catch'em	49900
Cattivik (1 mb)	49900
Chaos Engine	59900
Contraptions	49900
Cover Girl Pok.*	49900
Crazy Cars3	49900
Euro Footb. C.	49900
Espana G. 92*	59900
Europ.Champ.92*	69900
Euro Soccer	49900
Hagar il terribile	49900
Humans*	59900
Joe & Mac Cav.	49900
Liverpool	49900
Nicjy Boom	69900
Nigel Mansel	59900
No second prize	49900
Omar Bridge	59900
Piracy	69900
Pool	69900
Reteel	39900
Robocop 3	59900
Robosport	59900
Simpsons	39900
Sleepwalker(1 mb)	39900
Smash	49900
Street Fighter II	59900
Striker (1 mb)	59900
Supercauldron	49900
Univer.Mons. 1mb	39900
Waxworks	79900
Winter Sport'92	49900
Wrestling WWFII	49900
Zool	49900
Zyconix	49900

SIMULAZIONE

Airbus A320 -1mb	99900
Another World	69900
Ashes of Empire	99900
Bushbuck *	89900
Campaign *	79900
Camp. Manager	49900
Civilization (1 mb)	89900
Cruise for a C.*	59900
Dylan dog *	69900
Dominium	99900
Dragons L. III	89900
Dune (1 mb) *	69900
Elvira 2*	79900
Grand Prix (1 mb)	79900
Gunship 2000	99900
Guy Spy	69900
Hook (1 mb) *	59900
King's Q. V-1 mb*	99900
Legend of Kiran.*	89900
Legend Valour*	109900
Lotus 3	59900
L. S. Lerry V	89900
Lure of T.(1 mb)*	69900
Megafortress 1 mb	69900
Police Quest 3	89900
Red Baron	89900
Sens. Soc. 92/93	69900
Sfide invernali	79900
Sim Ant (1 mb)*	89900
Tracon II	69900
Twilight2000	79900
	9900

C64
CASSETTA

Addams Family	29900
Arma Letale	29900
Bonanza Bros	29900
Crazy Cars3	29900
3D World Boxing	29900
3D World Tennis	29900
Double Dragon III	29900
Euro Football	29900
Euro Soccer	29900
Footb. Fortunes2	29900
Hook	29900
Int. Sport. Chall.	29900
Kick off II	29900
Outrun Europa	29900
Reteel	29900
Robocod	29900
Simpsons	29900
Street Figh. II	29900
Termonator 2	29900
Winter Sport'92	29900
Wrestling WWFII	29900

L'ECO - portafoglio con sole 1.000 lire!

per ricevere l'eco-portafoglio o l'eco-marsupio basta aggiungere 1.000 lire alla tua spesa. Se invece desideri ricevere lo zaino o la sacca, basta aggiungere 3.000 lire!

la linea ecologica Fun Club è 100% puro cotone.

GAMEBOY

Addams Family	85000
Battletoads	85000
Days of Thunder	80000
Dr. Franken	80000
Gauntlet II	80000
Marble Madness	80000
Paperboy II	75000
Parasol Stars	tel.
Prince of Persia	80000
Sneaky Snakes	80000
The Simpsons II	80000
Turrican	75000
Super Kick off	80000
Wrestlmania 2	80000

PC LINE
UTILITY IN ITALINO

3D Constr. Kit 2	99900
Algebra pc3/5	169000
Autoroute Express Europa	169000
Chimica 1 pc3/5	199000
Chimica 2 pc3/5	199000
Ensemble 1.2pc5	349000
Ensemble 1.2pc3	349000
Fisica 1 pc3/5	169000
Fisica 2 pc3/5	169000
PC Auto	169000
PC Cosmos	169000
PC Uomo	169000
PFS Wind. Works	199000

Con ogni PFS macchina fotografica in omaggio !!

NINTENDO
NES

Addams Family	115000
Battletoads	115000
Parasol Stars	115000
Captain Planet	105000
Days of Thunder	105000
Gauntlet II	105000
Caveman Ninja	115000
Hook	115000
Lemmings	115000
N. Zealand Story	115000
Rainbow Islands	115000
Roadblaster	105000
Robocop 2	115000
Robocop 3	115000
Smash Tv	115000
Wizards Warr. III	115000
Kick off	115000
Elite	125000
Super Turrican	125000
K.O. Boxing	115000
WWF 3 wrest.	115000
The Simpsons II	115000

DISCO

Arma Letale	29900
Crazy Cars III	29900
3D World Boxing	29900
3D World Tennis	29900
Elvira 2	39900
Euro Soccer	29900
Footb. Fortunes2	29900
Hook	29900
Simpsons	29900
Street Figh. II	29900
Wrestling WWFII	29900

TUTTI I PRODOTTI CON L'ASTERISCO HANNO PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO

COME ORDINARE

TELEFONA ALLO **0332/820439**

COMPILA IL MODULO D'ORDINE E INVIALO PER FAX AL SEGUENTE NUMERO: **0332/222689**

COMPILA, RITAGLIA E SPEDISCI IL MODULO D'ORDINE A:
FUN CLUB SRL
VIA MAZZINI, 12
21020 CASCIAGO - VA
Pagherai in contrassegno al postino.
(c/c postale n° 17590217)

MODULO D'ORDINE

Cod. cliente _____ Cognome _____ Nome _____
Via _____ n° _____ CAP _____
Località _____ Prov. ____ Tel. _____ / _____

TITOLO	COMPUTER	QT.	PREZZO

Spese di spedizione (per spedizioni celeri si può richiedere il servizio corriere) Lit. 5.000

Desidero ricevere ☐ portafoglio ☐ marsupio ☐ zaino ☐ sacca

(contrassegnare con una crocetta l'oggetto desiderato - non più di uno per odine) Lit.

Firma (di un genitore se minorenne)

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

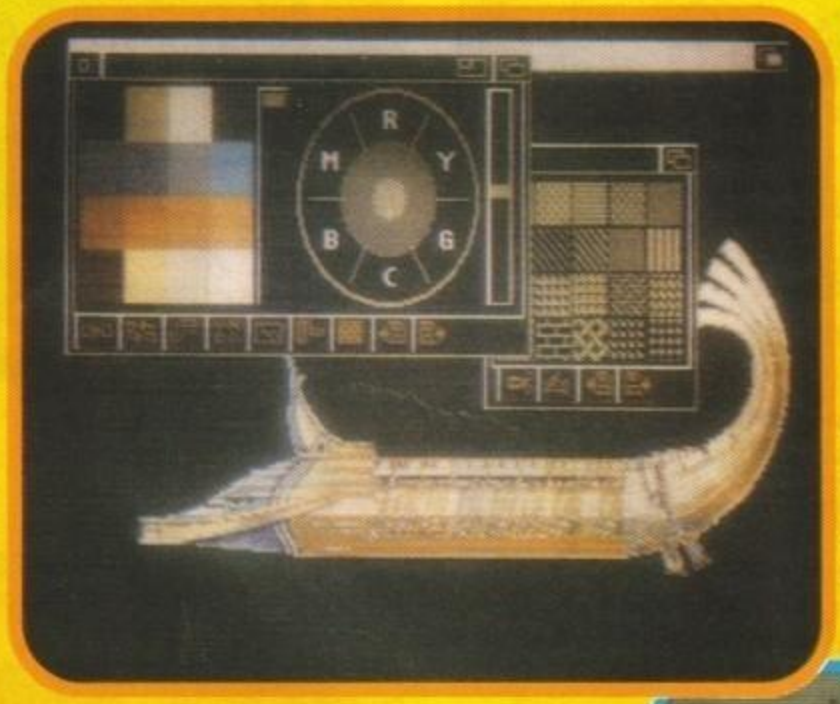
http://www.oldgamesitalia.net/

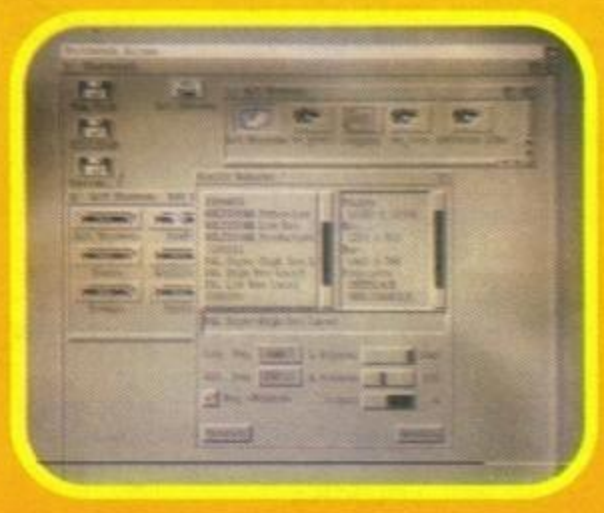
MUSICA, MAESTRO!

Ci accingeremo ora a parlare di un italianissimo programma di disegno: e allora perché un titolo simile? Innanzitutto, mica potevo scrivere "Dipingi, pittore", e soprattutto è un modo come un altro per incuriosirvi...

Il gruppo dei Digiteam probabilmente non è il vostro crea-programmi di disegno tipo, penso. Responsabili (è il caso di dirlo) di programmi come Cattivik della Idea, fino ad ora debbono la loro fama - se non erro - esclusivamente a videogiochi e nessuna realizzazione per così dire "seria". Per tutti però prima o poi viene il momento di cambiare: in questo caso, i sunnominati Digiteam hanno finito di programmare un loro antico progetto, ovvero quello che volgarmente si chiama "programma grafico". E che c'è di nuovo? Se aspettate un acapo (sarebbe anche il momento di mettercelo), ve lo spiego.
Tutti quelli che conoscono la mia fama di divulgatore scientifico probabilmente a quest'ora staranno già sudando freddo (allora, se noi colleghiamo il coso all'affare otteniamo un aggeggio che...), ma niente paura! Una volta tanto, mi sono preparato un attimino e andrò a illustrarvi Art Nouveau (questo il nome del pacchetto - visto, eh? "Pacchetto". Sono un figo o no?) nelle sue varie parti. Innanzitutto una premessa: AN non è un prodotto studiato per competere con i vari Deluxe Paint e tutti i programmi che fanno image processing e photofinishing. L'obbiettivo del Digiteam infatti era quello di creare un tool veloce e compatto che servisse ai programmatori (professionali e hobbistici) per "sfornare" o ritoccare grafica senza dover spendere il più del dovuto in tempo, memoria e così via. AN infatti è un contenutissimo (sotto i 90k) programma che gira completamente sotto sistema operativo: a seconda della macchina e del monitor che utilizzate avrete a disposizione varie risoluzioni e modi grafici (es. sul 1200 potete utilizzare i 256 colori). Utilizzando il display database del workbench, AN è in grado anche di supportare risoluzioni non ancora esistenti: se in un lontano futuro sarà possibile lavorare a 1280x1280 a 16 milioni di colori senza interlacciamento (un po' impossibile, ma va bene lo stesso), state pur certi che non avrete bisogno di attendere nuovi versioni di questo programma. Vi siete già persi? Non fa niente. Non permettendo appunto image processing, AN offre poche (ma buone) possibilità: curve di Bezier, taglia/incolla, retini, cattura schermate, salvataggio di immagini come IFF, Bitmap, salvataggio dei "ritagli" (le famose "brush") come icone o magari in ASL e così via. Non aspettatevi quindi antialiasing, traslucenza, prospettiva, HAM-8 (non è supportato dal workbench), animazioni e così via. Art Nouveau, in definitiva, è quello che si suol dire "un prodotto verticale" (ed è già la seconda volta che lo scrivo questo mese): adatto a una certa fascia di utenti, e comunque più che competente.
Molto interessante anche il prezzo al pubblico di 79.900, nei negozi in questi giorni.

Marco Auletta





http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

C.T.O. 1983-1993

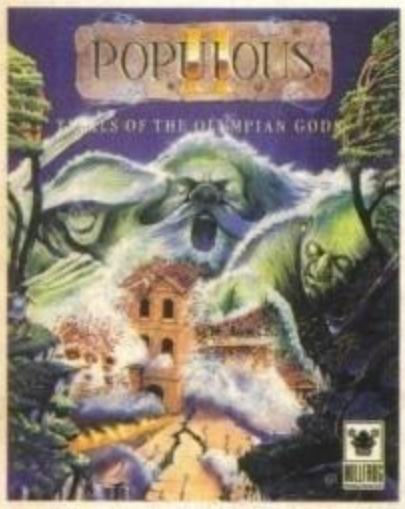
C.T.O. COMPIE

Questa è una occa

PER FESTEGGIARE L'ANNIVERSARIO, C.T.O.

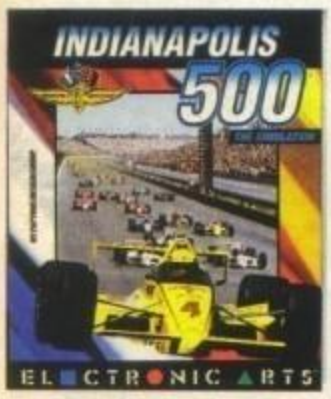
KIT **AMIGA**

POPULOUS II + SV 129 FOOTPEDAL + a scelta CHUCK YEAGERS o INDIANAPOLIS 500 tutto a **L. 89.900** (IVA inclusa)



Gli Dei sono tornati e l'Inferno sta per essere distrutto...

Un accessorio particolarmente indicato per giochi di guida di autovetture e giochi di Kung Fu.



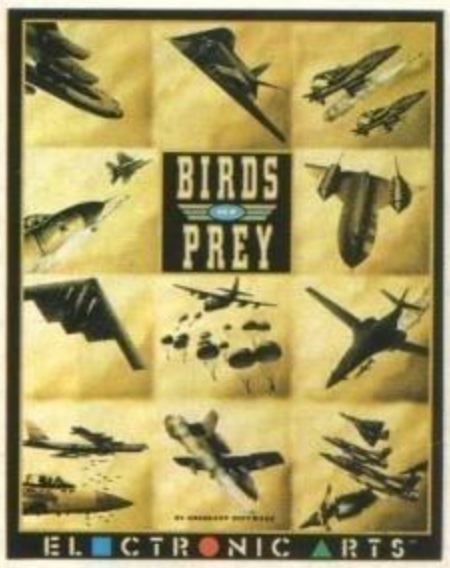
Nel circuito automobilistico più impegnativo, sfidate i piloti più bravi del mondo.

Oggi si vola, mettetevi alla prova in audaci manovre e spericolate acrobazie.

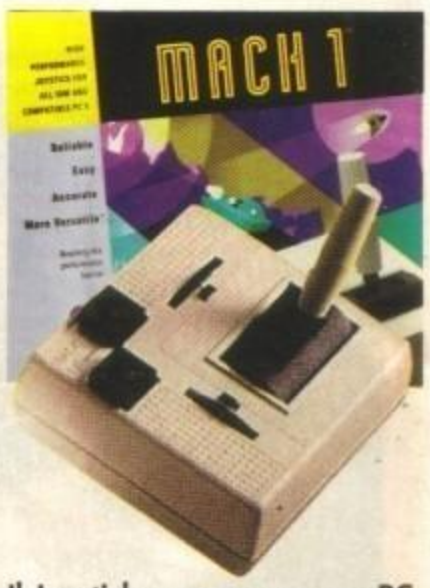
A SCELTA

KIT **PC 3" 1/2**

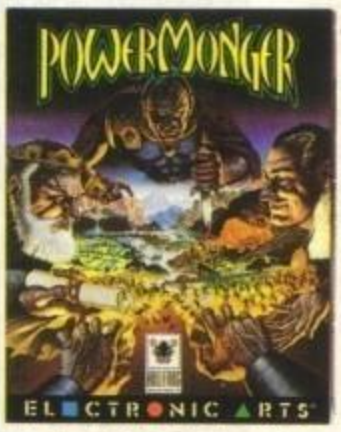
BIRDS OF PREY + MACH I + a scelta POWERMONGER o HEROES OF THE 357 TH tutto a **L. 119.900** (IVA inclusa)



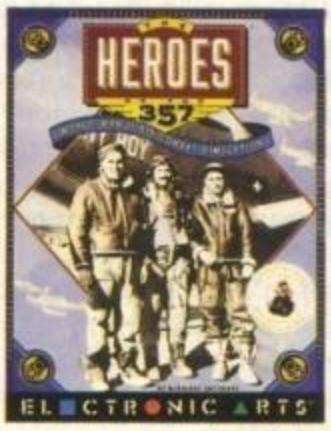
Con 40 aerei dovrete devastare le forze aeree, di terra e di mare, del nemico.



Il Joystick numero uno per PC.



Guidate il vostro popolo alla conquista dei territori nemici.



Volate con i migliori piloti della seconda guerra mondiale.

A SCELTA

I PRODOTTI SONO IN VENDITA PRESSO I SEGUENTI RIVENDITORI

COMPUTER WORK - VIA RIVOLI, 38/A **ORBASSANO (TO)**
C.P. - VIA PINEROLO, 88 **PIOSSASCO (TO)**
ROSSI COMPUTERS - CORSO NIZZA, 42 **CUNEO**
HOBBYLAND - VIA BERTODAMO, 1 **BIELLA (VC)**
MEGA- LO MANIA - VIA G. FERRARIS, 90 **VERCELLI**
E.D.S. - C.SO PORTA TICINESE, 4 **MILANO**
PENATI - VIA S. DA CORBETTA, 49 **MILANO**
PER GIOCO - VIA S. PROSPERO, 1 **MILANO**
SUPERGAMES - VIA VITRUVIO, 37 **MILANO**
ACTE - VIA B. CREMAGNANI, 13 **VIMERCATE (MI)**
IL CURSORE - PIAZZA DELLA LIBERTÀ, 7/B **NOVATE MILANESE (MI)**
ACTE - VIA UGO FOSCOLO, 48 **MONZA**
ELTRONGROSS - VIA L. DA VINCI, 54 **BARZANÒ (CO)**
MASTER PIX - VIA S. MICHELE, 3 **BUSTO ARSIZIO (VA)**
KEY BIT - VIA CAVOUR, 6/A **MANTOVA**
MEGABYTE 4 - VIA P. E. CALVI, 85 **MANTOVA**
...M. CURNO - **CURNO (BG)**

SENNA VIA CALCHI, 5 **PAVIA**
S. W. COMPUTER SHOP - VIA CESARE BATTISTI, 42 CENTRO COMM. MINERVA **PAVIA**
ABM COMPUTERS - P.ZZA DE FERRARI, 2/R **GENOVA**
BLASTER - VICO DEI CREMA, 13/R **SAVONA**
EL DOM - VIA BRENNERO, 394 **TRENTO**
TELEMATIQUE - VIA MUREDEI, 33/3 **TRENTO**
AL RISPARMIO - V.LE DEL LAVORO, 18 INT. 8/9 ROVERCENTER **ROVERETO (TN)**
R. CAPUTO - VIA S. MARCO, 5193 **VENEZIA**
CENTRO INFORMATICO TRIESTINO - VIA PASCOLI, 4 **TRIESTE**
COMPUTER SHOP - VIA P. RETI, 6 **TRIESTE**
VIDEOLANDGAMES - VIA RISMONDO, 4 **TRIESTE**
MOFERT 5 - VIA LEOPARDI, 24 **UDINE**
MORINI E FEDERICI - VIA MARCONI, 28/C **BOLOGNA**
INFOMASTER - VIA EMILIA 124 **S. LAZZARO DI SAVENA (BO)**
COMPUTER VIDEO CENTER - VIA CAMPO DI MARTE, 122 **FORLI**
MEDIA MARKET - P.ZZA C. COLOMBO, 3 CENTRO COMM. ROMAGNA CENTER **SAVIGNANO SUL RUBICO**

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

10 ANNI

sione straordinaria

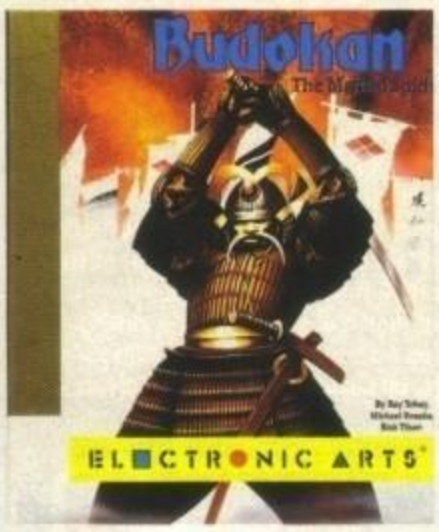
LANCIA QUATTRO KIT IN PROMOZIONE

KIT

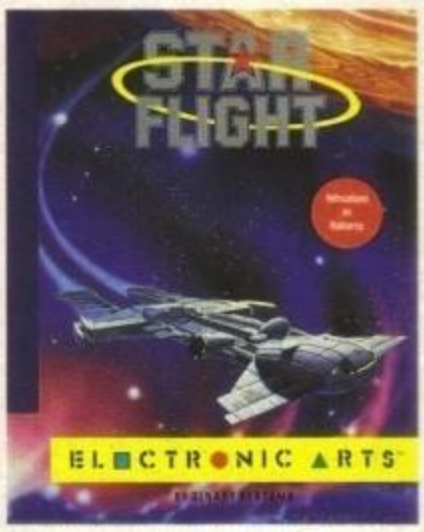
C 64 D

BUDOKAN
+ STARFLIGHT
+ SKY OR DIE

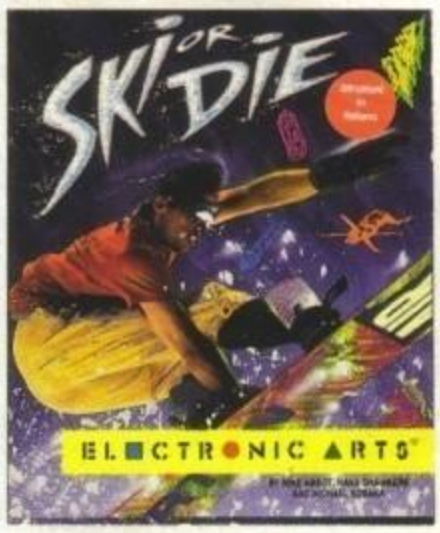
tutto a **L. 39.900** (IVA inclusa)



Un'entusiasmante sfida di arti marziali.



Create la vostra astronave, scegliete l'equipaggio e partite!



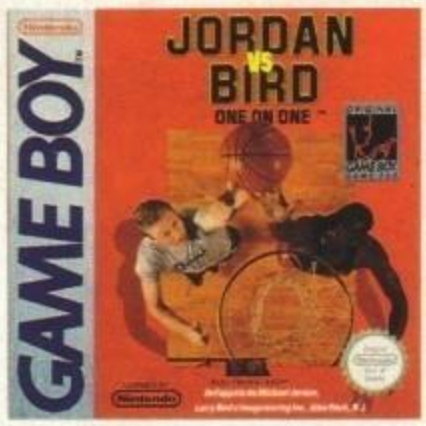
Il più completo simulatore di sci.

KIT

GAME BOY

JORDAN VS BIRD
+ SV 907 HANDY BOY

tutto a **L. 89.900** (IVA inclusa)



Confrontatevi con le stelle dell'NBA.

Multifunzione... con amplificatore stereo ed altoparlante.

Validità fino al 30 Aprile 1993

ELECTRONICS - VIA G. DA CARPI, 209 **FIORINA DI SERRAVALLE - R.S.M.**
HIGH PRESTIGE - VIA CARDUCCI, 4 **PIACENZA**
COMPUTER LINE - VIA S. ROCCO, 10/C **REGGIO EMILIA**
L'ALTRO MONDO - VIA G. DAVOLI, 5/B **REGGIO EMILIA**
OFFICE POINT - VIA VITTORIO EMANUELE, 35 **POGGIO A CAIANO (FI)**
SISTEMI INFORMATICI - VIA PIAVE, 13 **AREZZO**
ORION COMPUTER - VIA MARCONI, 40 **PIETRASANTA (LU)**
COMPUTER MANIA - VIA DELLA REPUBBLICA, 123 **POGGIBONSI (SI)**
SINTESYS '91 - TEL. 075/5997798 **PERUGIA**
VIDEO ABRUZZO - CORSO ITALIA, 142 **SAMBUCETO - SAN GIOVANNI TEATINO (CH)**
ARICO' - VIA MAGNA GRECIA, 71 **ROMA**
DISCOTECA FRATTINA - VIA FRATTINA, 50 **ROMA**
PER GIOCO - VIA DEGLI SCIPIONI, 109/111 **ROMA**
COMPUTER SCHOOL 2000 - VIA MURADEI FRANCESI, 99 **CIAMPINO (RM)**
SKUP - VIA SOLIMENA, 82/A **NAPOLI**
TOP SOUND - VIA CAVALLEGGERI D'AOSTA, 9/B **NAPOLI**
VO (NA)

TOP SOUND - VIA B. CELLINI, 34/36 **PORTICI (NA)**
ELETTROMARKET - VIA VERDI, 75/79 **CASERTA**
KAPPA SYSTEMS - VIA CUTRO, 336 **CROTONE**
INFOPROGRAM - VIA ISONZO, 4 **BRINDISI**
BASIC - VIALE SAN MARTINO, 32 **PALERMO**
HOME COMPUTER - VIALE DELLE ALPI, 50 C/D/E **PALERMO**
R.T.O. - VIA MAZZINI, 7/A **CASTELVETRANO (TP)**

CTO S.p.A.
Via Piemonte, 7/F -
40069 Zola Predosa (Bo)
Tel. 051/753133 - Fax 051/753418

C.T.O.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ORIGIN per PC

Ultima VII PART TWO

SERPENT ISLE™

Diciamo la verità. Le trame dei singoli vecchi episodi di Ultima sembravano sempre finire in maniera definitiva, risolvendo tutti i dubbi che saltavano alla mente durante il gioco e quindi chiudendo potenzialmente la strada per un seguito che invece appariva con incredibili nuovi colpi di scena. Bene, cosa succederà allora questa volta, considerando che la trama di Ultima 7 è stata lasciata apposita mente aperta per un seguito? La risposta è tutta contenuta in questo nuovo grande episodio. Ultima 7 parte seconda: Serpent Isle!

THE GAMES machine STAR PLAYER

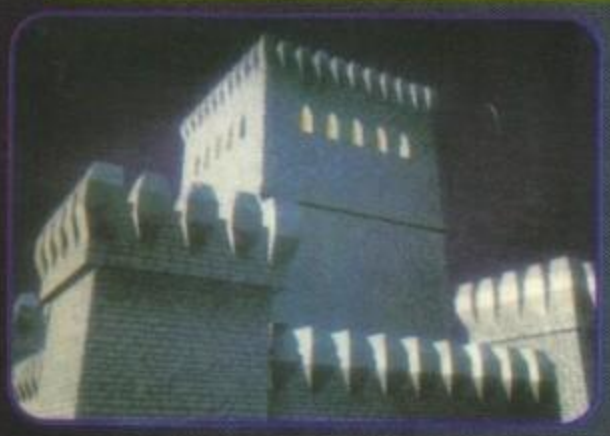
In Ultima 7 - The Black Gate, infatti, avevate apparentemente sconfitto il Guardiano, causa prima di tutti i mali del mondo, ma ancora non eravate riusciti a dare una risposta a tre problemi di non poco conto. Chi o che cosa stesse provocando le terribili tempeste e i terribili fulmini che occasionalmente spazzavano le terre del mondo di Britannia. Sicuramente delle entità o personalità malvagie dotate di enormi poteri magici enormi, visto

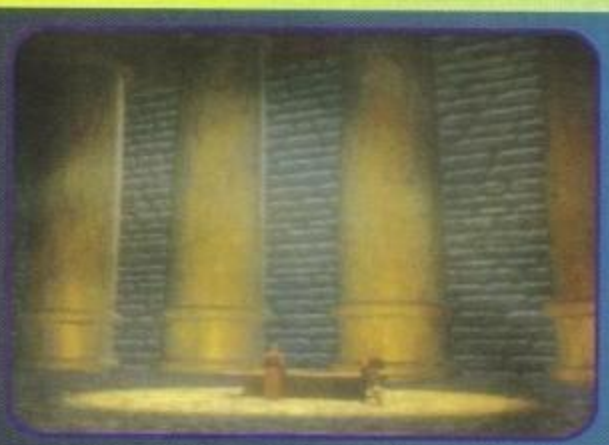
che simili fenomeni apparentemente atmosferici avevano il non indifferente effetto secondario di teletrasportare uomini e cose. Ma dove? E perché? Inoltre, quale terribile fato si era abbattuto su Gwenno, la giovane moglie di Iolo, vostro fedele compagno di tante avventure? Era partita in viaggio per scoprire la leggendaria Isola del Serpente, ma non si erano più avute sue notizie e attualmente sono passati ben diciotto mesi dalla vostra vittoria sul Guardiano e dalla dipartita di lei. Terzo: che fine aveva fatto il malvagio Batlin? Eravate riuscito a prenderlo nel finale di Ultima 7, avevate

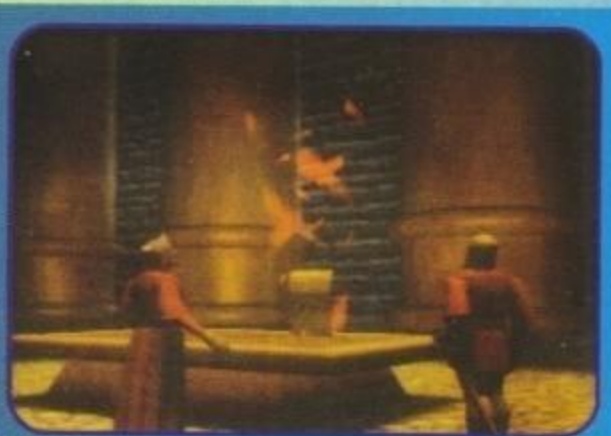
distrutto il portale nero (The Back Gate), sistemato il terribile Guardiano che lo "pilotava", ed ecco che dopo qualche tempo, prima che venga giustiziato, vi scompare sotto il naso.
Un anno e mezzo è dunque trascorso da questi avvenimenti. Diciotto lunghi mesi, in cui è maturata in voi, l'Avatar, la certezza che la storia è tutt'altro che finita. E la conferma ve la darà Lord British in persona. Vi chiama a rapporto al suo castello per farvi vedere tutto quello che è rimasto di Batlin: una pergamena dagli apparenti poteri magici e una mappa indicante la strada per l'Isola del Serpente. Che dire? Il vostro primo impulso è stato quello d controllare meglio la magia della pergamena ed ecco, all'improvviso, in un turbinare di fiamme, ne scaturisce l'immagine del Guardiano, enorme e terrificante, con un messaggio per Batlin! "Batlin" - dice - "nel timore che l'Avatar distrugga il Portale Nero, voglio che tu vada subito sull'Isola del Serpente. Così, grazie al tuo aiuto, riuscirò finalmente a distruggere Britannia".
Terribile. Il povero Lord British è quindi costretto a mandarvi a sistemare la faccenda coi vostri vecchi compagni di sempre. Shamino, il vostro fedele alleato, uomo di grande virtù e che sotto sotto sogna un giorno di diventare lui stesso un Avatar. Dupre, un uomo tutto d'un pezzo, divorato dal-

l'impazienza e dall'impulsività, fondamentale quando le battaglie si fanno difficili, ma forse un po' troppo ligio al dovere. E Iolo, il povero vecchio saggio che desidera unicamente ritrovare Gwenno sana e salva e che farebbe qualsiasi cosa pur di aiutarvi.
Partite così alla volta di un portale di teletrasporto a bordo del vostro barcone con una serie di dubbi infinita,

Ecco una breve sequenza fotografica tratta dalla spettacolare introduzione animata che vi introduce al gioco. Si comincia nel



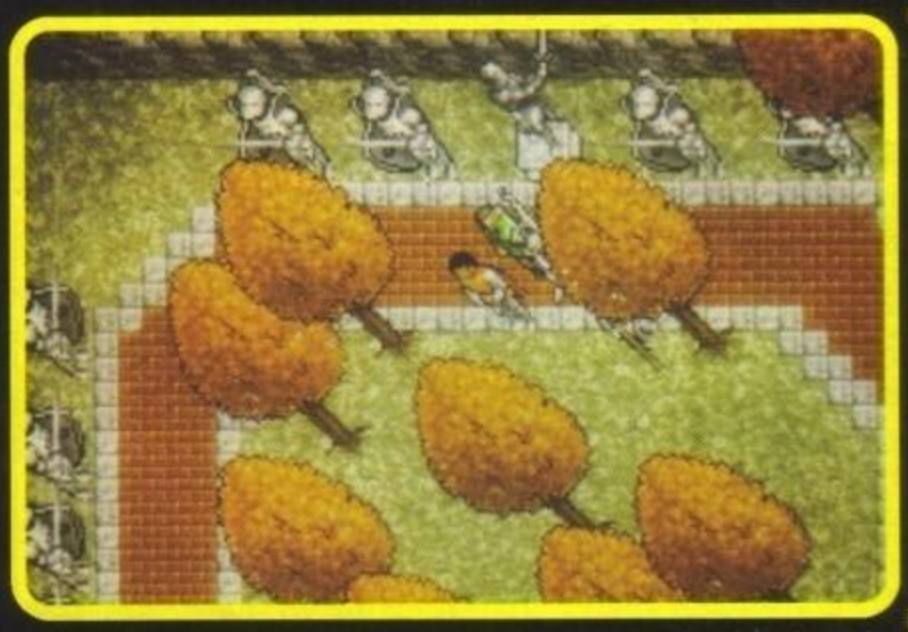




http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

poche certezze e molte supposizioni. Noi, naturalmente, vi sveliamo un po' delle verità del gioco, non certo per togliervi il gusto di scoprire da soli le cose, quanto per il fatto che finalmente tutta la verità vi apparirà in tutta la sua tremenda pericolosità. Il viaggio intrapreso da Gwenno era finanziato nientemeno che da Batlin e dalla sua setta, la Fratellanza (nel gioco la chiamano Fellowship); Batlin, infatti, pressato dal demone perché si dirigesse sull'Isola del Serpente, si era portato dietro qualche seguace in modo tale da poter trattare coi malvagi maghi del luogo, i Servi del Caos (Bane of Chaos) e discutere di un'ipotetica alleanza. Il Guardiano, infatti, aveva promesso a Batlin di permettergli di diventare, una volta conclusa l'unione delle due sette maligne e delle rispettive forze



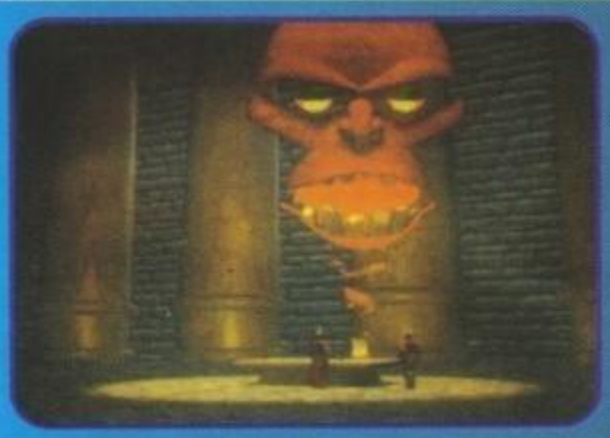
arcane, un terribile titano dai poteri quasi pari a quelli di un Guardiano del Male. Ma nessuno ci assicura che voglia mantenere la promessa fatta a un comune mortale... La vostra avventura comincia così sull'Isola del Serpente: vi ritrovate improvvisamente a terra sulla vostra barca (a seguito dell'attraversamento del portale ritratto nella spettacolare introduzione animata) e decidete di esplorarne i territori. Quand'ecco che, pochi secondi dopo lo sbarco, i vostri compagni vengono colpiti da fulmini e scompaiono. Uccisi? Niente paura. Li ritroverete abbastanza facilmente tutti e tre nella città vicina, Monitor, popolata esclusivamente da cavalieri che trattano con sufficienza ogni uomo che non sia un loro pari (incluso voi, quindi). Il problema è che uno dei vostri, Iolo, sarà stato ingiustamente imprigionato e avrete un bel daffare per provare la sua innocenza. E intanto scoprirete che Batlin aveva preso alloggio lì neanche molto tempo addietro, insieme ad una donna che (voi sospettate essere Gwenno), e a un misterioso tizio incappucciato che nessuno è mai riuscito a vedere in faccia. Il mistero è fitto... Ma qui preferisco cambiare argomento: vi ho sicuramente fatto venire l'acquolina in bocca e starete tutti già sbavando per risolvere simili misteri per cui vi spiego sommariamente come si gioca. Il tasto destro del mouse serve per gli spostamenti: la pressione continua muove l'Avatar e il suo gruppo nella direzione del cursore, mentre un doppio clic (bello!) lo manda direttamente in qualche posto visibile su schermo, ma macchinoso da raggiungere. Un doppio clic sul tasto sinistro, invece, serve per gestire le schermate dei vari personaggi e le rispettive icone (a proposito: l'inventario si ottiene bicliccando sulla sacca appesa alle spalle del personaggio), per parlare con la gente che si incontra, oppure per usare gli oggetti. Per esaminarli, invece, si usa la pressione singola e per raccoglierli si deve tenere premuto e "trascinarli" sul personaggio. Facile, vero? I combattimenti, in particolare, si meritano una nota a parte. Tramite la semplice attivazione dell'icona di combattimento il vostro squadrone si butta a capofitto sui nemici presenti senza più alcun bisogno di intervento da parte vostra. Ragion per cui vi conviene scegliere le strategie di attacco di ciascun personaggio (nell'apposita schermata) prima di eventuali duelli. Che altro volete sapere ancora? Godetevelo in fretta perché già si parla di Ultima 8! (Contrordine, prendetevela pure con comodo, non se ne parla per un annetto circa... NdMax).

G.B.

CREDETE CHE IL MIO PC VADA BENE?

E diciamole pure queste cose! Fino ad Ultima 6 non c'erano certo grandi problemi di configurazione: i 286 andavano benone e i nostri hard disk non venivano riempiti fino all'orlo. Ma ben presto qualcuno (diciamo pure quasi tutti) cominciò a pretendere configurazioni sempre più pesanti finché non fu chiaro che per giocare ai giochi recenti più belli e complessi un 486 con un capace hard disk fosse ormai il minimo della decenza (vabbè, sono buono, facciamo anche un 386 a 40 MHz). E fin qui non è che ci fossero grossi problemi: gli utenti di PC più lungimiranti (e facoltosi) che erano passati al 486 ben sapendo che sarebbe stato un acquisto pressoché necessario sono stati premiati. Ma alcuni programmatori si sono fatti furbi pure loro e hanno pensato: "Visto che tutti fanno a gara per fare giochi che girino fluidamente solo su computer al top dei top, noi produrremo giochi al di là dei nostri tempi che neanche il miglior PC in circolazione riuscirà a far girare in modo ottimale, tanto tra non molto usciranno i 586 (o Pentium, che dir si voglia)!". Sembra una barzelletta ma è la verità: già alcuni giochi recenti, se configurati al massimo del dettaglio andrebbero a scatti anche su un recentissimo 486 a 66 MHz. Qualche nome? Comanche - Maximum Overkill, Car & Driver (gioco invero assai discusso: a TGM piace, a PC Action meno, a me, personalmente, non piace tecnicamente, ma come gioco sì). A cui probabilmente dovremo aggiungere anche queste due parti di Ultima 7. Non ci credete? Bene: liberi di farlo, ma su un 486 a 33 MHz il gioco andava avanti a furia di scatti fastidiosi non poco. Un punto a sfavore? Decisamente, ma la Origin sa come farsi perdonare difetti del genere producendo avventure di ruolo coi fiocchi. Quindi, tornando a noi, qualsiasi 486 con 2 Megabyte di RAM dovrebbe andare bene, a patto di fare un po' l'abitudine agli scatti e alla lentezza (altrimenti non c'è computer che tenga). Il resto è più o meno scontato: hard disk capace (stavolta i Mega sono 23!), mouse straconsigliato, come pure una bella Soundblaster (meglio se Pro) per gustarsi una buona dose di musiche ed effetti vocali di gran livello.

stello di Lord British, con il messaggio del Guardiano e quindi la partenza navale dell'Avatar alla volta dell'Isola del Serpente.



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Ultima VII PART TWO
SERPENT ISLE™

MA

Giusto l'altro giorno ci ha telefonato un lettore e ci ha detto con tono "da grandi occasioni": "Devo comunicarvi una cosa molto importante: vi siete mai accorti che la serie di Ultima è noiosa?". Dopo aver difeso a spada tratta The Black Gate per un buon dieci minuti (dopo il "noioso" è anche arrivato al "brutto" senza remissione), lo abbiamo liquidato con un "pensala come ti pare" e siamo tornati a giocare a Serpent Isle. La continuazione diretta di Ultima VII non rappresenta un passo avanti, né uno indietro: più che altro si tratta di un "salto sul posto", visto che le migliorie tecniche sono minime. Quello che conta veramente è la vicenda, ricca, interessante e avvincente. Una specie di "data disk", insomma: un po' grosso (ventitrè mega!), ma molto bello.

Max

Serpent Isle riprende fedelmente l'interfaccia e la struttura di gioco già viste in Ultima VII - Black Gate, e da questo punto di vista ci troviamo nuovamente di fronte a un prodotto d'altrettanto valore assoluto elevatissimo (nonostante la votazione sia inferiore, proprio perché in effetti non s'è presentata alcuna innovazione rilevante).
Underworld II rimane da un punto di vista visivo per certi versi più spettacolare, ma la profondità di gioco che ancora una volta la Origin ha saputo assicurare a questo suo ultimo nato non teme confronti. Se vorrete veramente calarvi nei panni dell'Avatar vi devo avvisare di una cosa: non vi cambierete più per mesi e mesi...

Shin

Ultima 7 Part II (Serpent Isle) non è altro che l'ennesimo capolavoro targato Origin. Nonostante non ci sia niente d'innovativo rispetto al suo predecessore (Black Gate), posso tranquillamente affermare che ci troviamo davanti all'apoteosi del gioco di ruolo. Nuovi scenari, nuove avventure per il fantomatico Avatar che terranno ogni singolo errepigista incallito attaccato al monitor per molto, molto tempo. Io, come tipo di gioco, continuo a preferire Underworld II, comunque...

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LA SAGA DI ULTIMA: GRADUALE EVOLUZIONE DI UN SISTEMA GRAFICO

Forse vi sembrerà che parli di roba preistorica e in effetti è più o meno così. Quanti di voi si ricordano o addirittura posseggono l'intera saga di Ultima? Non molti sicuramente, e azzarderei anche l'affermazione che molti di quei pochi siano venuti in possesso dei primi tre solo grazie alla riedizione, peraltro abbastanza recente, della prima trilogia. Comunque sia, saprete sicuramente che i primi quattro Ultima appartengono agli albori videoludici del PC. Non solo presentavano la sorpassatissima grafica CGA a 4 colori (con i dungeon tratteggiati addirittura con poche linee), ma sarebbero anche ingiocabili sui nostri 486 perché erano ancora i tempi in cui i giochi non si "conformavano" alla velocità del processore, ma supponevano a priori di andare a 4.77 MHz su un modestissimo 8088. Altri tempi, altri giorni. Poi è avvenuto il salto, bestiale in termini di qualità. Dalla CGA si è passato direttamente alla VGA col quinto episodio della saga. E i risultati lo hanno subito portato alla ribalta. Del resto un'affascinante serie che cambiava così drasticamente in meglio (introduzione a 256 colori e grafica di gioco pseudo-tridimensionale in 16 colori con la palette VGA) non poteva certo passare inosservata. E infatti mica lo ha fatto: non contenta del successo, la Origin ha fatto uscire a breve distanza due Worlds of Ultima, interamente basati sullo stesso stile grafico e sulla stessa interfaccia: Savage Empire e Martian Dreams. Risultato? Un clamoroso successo, anche se la struttura poteva sembrare un filo ripetitiva.

Neanche molto tempo dopo uscì il sesto episodio ufficiale, più o meno con le stesse caratteristiche: il prototipo di gioco di ruolo con visuale dall'alto sembrava andare più che bene alla Origin.

A questo punto, anche se allora lo si poteva solo presagire, si era in effetti già alle soglie di una vera rivoluzione: la casa texana avrebbe infatti prodotto in quasi contemporanea due super giochi per rompere i legami col passato e con gli obsoleti 286: Ultima 7 e Ultima Underworld. Che dire? Iniziali chiacchiere di malcontento per la superconfigurazione, ma poi i giochi fecero giustamente scalpore.

Ultima 7 presentava una grafica in VGA 256 colori a tutto schermo, dettagliatissima, coloratissima e, soprattutto, gigantesca, tanto da far impallidire qualsiasi altro gioco di ruolo con visuale a volo d'uccello. Il solito scenario di Britannia, già grande di per sé, con una simile veste grafica (per giunta a tutto schermo) diventava pressoché enorme e lunghissimo da esplorare. E ultima Ultima Underworld fece ancora meglio! Gli standard del settore (RPG interamente ambientati in dungeon alla Dungeon Master) erano i due Eye of the Beholder: grafica da sballo dal sapore di digitalizzato, mostri enormi e effetti magici a volontà. Bene, Underworld mise in luce il principale difetto di tutti gli RPG del genere, il fatto di non essere "virtuali": gli spostamenti erano sempre di una casella e ci si poteva girare solo di 90 gradi alla volta. Underworld presentò uno stupefacente ambiente in 3D soggettivo virtuale pienamente rotazionale con effetti a dir poco stupefacenti a livello di "sensazione": era come essere davvero imprigionati in un oscuro dungeon!

Ultimamente (scusate il gioco di parole), poi, Ultima Underworld 2 ha "corretto" il difetto primario del primo capitolo (The Stygian Abyss): il fatto di avere mostri e personaggi troppo "spixellati". Ed ora ecco qua questo Ultima 7 parte 2 che (fortunatamente) si limita a riprendere fa stessa grafica del predecessore senza particolari miglioramenti, ma ciò vuol dire che il successivo salto di qualità è solo rimandato. Che ci crediate o no, sono qui a domandarmi dove andrà a finire la Origin coi suoi futuri Ultima: aspetterà che i PC diventino più veloci o uscirà ugualmente ben presto con una versione in SuperVGA a tutto schermo del suo nuovo episodio? Misteri dei videogiochi!

PC

So cosa volete che vi dica e ve lo dirò: la seconda parte di Ultima 7 è una vera manna per avventurieri e appassionati della serie. La storia indubbiamente c'è, sussistono le solite difficoltà apparentemente insormontabili che solo un capace Avatar può superare, l'interazione è di ottimo livello, i dialoghi sono abbondanti e atmosferici, l'interesse è sempre assicurato e, quel che è bello, è che l'effetto scenografico è di gran fattura. Già, l'effetto scenico. Quella tale cosa per cui i programmatori cercano sempre di superare i limiti propri e dei computer.

Che poi si traduce di volta in volta in grafica e sonoro sempre migliori per la gioia dei vari utenti.

Bè, direi proprio che anche qui ci siamo: la grafica, a livello di schermate pure e semplici è davvero grande e le foto saranno probabilmente insufficienti a rendervi appieno l'idea dell'impatto grafico che un simile gioco comporta. A livello dinamico bisogna invece precisare che una simile mole di grafica si muove a scatti anche su computer velocissimi (come già accennato all'interno del box apposito), ma questo è un dettaglio a cui gli utenti di 486 si possono facilmente abituare (gli altri, beh, forse farebbero meglio a dargli prima un'occhiata).

La qualità del sonoro, poi, si è rivelata all'altezza della grafica: parlato campionato di ottimo livello, effetti di grande fedeltà e musiche più che indicate per il genere e che danno l'impressione di adeguarsi al procedere degli avvenimenti (che sia la risposta della Origin all'IMUSE?).

L'interfaccia a mouse permette tante belle cose (ormai è facile innamorarsi dei giochi pilotati con intelligenza dal solo mouse) e le si può attribuire solo un marginale difetto. Insomma, successo su quasi tutta la linea: la Origin ci sa fare e non è un mistero per nessuno. Gli unici difetti che le si potrebbero attribuire (al di là di quelli grafici già citati) sono i seguenti: l'enormità dello scenario e il particolare stile di gioco della saga di Ultima. Per il primo caso il motivo è più o meno ovvio: gli scenari giganteschi sono un'arma a doppio taglio quando si tratti di sobbarcarsi lunghi viaggi da un posto all'altro solo per seguire una traccia, un indizio un sospetto che magari poi si rivelano inesatti. Il secondo caso tira in ballo le preferenze personali su come dovrebbero essere i giochi di ruolo: combattivi e pieni di azione o dialogativi e pieni di avventurose peregrinazioni. Personalmente preferisco di gran lunga i primi, ma la Origin, per la sua saga di Ultima, da sempre interpreta le cose nella seconda maniera e per accontentare gli altri ha concepito i due Underworld, decisamente più vivaci e cruenti. Comunque il solo fatto che a me, fanatico dell'azione e delle battaglie che tanto abbondano pressoché solo nei giochi SSI, sia piaciuto non poco questo Serpent Isle, dovrebbe darvi un'idea del suo valore..

TECNICA:
GIOCABILITÀ:
INNOVAZIONE:

GLOBALE 94%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

FLOPPERIA®

S.r.l.

Viale Monte Nero, 15 • 20135 Milano • Tel. (02) 55.18.04.84 r.a. • Fax (02) 55.18.81.05 • MM3 Medaglie D'Oro
Piazza Santa Maria Beltrade, 1 (angolo Via Torino) • 20123 Milano • Tel. (02) 72.00.18.10 • MM1-MM3 Duomo

Importazione diretta. Vendita anche per corrispondenza. Spedizioni in 24 ore.

Novità per Amiga

B-17 Flying Fortress	99.900
Buzz Aldrin's Space	89.900
Dark Seed	99.900
DemonsGate	89.900
Dune 2	89.900
Gunship 2000	99.900
KGB	49.900
Lemmings 2	79.900
Lord Of Time	49.900
Lost Vikings	69.900
Nebulus 2	59.900
Oil Barons	59.900
Piracy	59.900
R-Type	59.900
Wax Works	89.900
Winter Challenge	79.900
Winter Olympiad	59.900

Programmi per Amiga

3D World Boxing	69.900
3D World Soccer	69.900
3D World Tennis	69.900
50 Incredibili Giochi	49.900
A10 Tank Killer	89.900
A320 Airbus	99.900
Ad&D Collectors Edition	79.900
Addams Family	39.900
Agony	49.900
Air Support	69.900
Alcatraz	59.900
Alien Breed	59.900
Amnios	49.900
Amos Professional	149.900
Apidya	49.900
Aquaventura	69.900
Arachnophobia	49.900
Armalyte	49.900
Ashes Of Empire	99.900
Assassin	49.900
Atomino	49.900
B.S.S. Jane Seymour	49.900
Bard's Tale 3	69.900
Big Run	29.900
Bill & Ted's Adventure	69.900
Blades Of Steel	29.900
Blues Brothers	29.900
Botics	39.900
Brain Blasters	49.900
Budokan	39.900
Bug Bomber	49.900
Bush Buck	89.900
California Games 2	39.900
Campaign	79.900
Canton	49.900
Cardinal Of Kremlin	59.900
Catch'Em	49.900
Champion Driver	49.900
Championship Manager	49.900
Championship Of Europe	49.900
Championship Run	39.900
Chips Challenge	29.900
Chuck Rock	39.900
Civilization	89.900
Codename Iceman	49.900
Colonel's Bequest	49.900
Cool World	49.900
Crime Wave	29.900
Crystals Of Arborea	39.900
Cybercon	29.900
Darkman	29.900
Death Trap	29.900
Deefendres Of The Earth	19.900
Dick Tracy	69.900
Dino Wars	49.900
Doodlebug	49.900
Dragons Wars	69.900
Dream Team	59.900
Dune	69.900
Dyna Blaster	59.900
Elvira The Arcade Game	49.900
Extasy	59.900
Eye Of Beholder 2	69.900
F1 Grand Prix	79.900
Fate Gates Of Dawn	49.900
Final Blow	49.900
Future Wars	19.900
G-Loc	39.900
Golden Axe	49.900
Guy Spy	69.900
Hagar	49.900
Heard Nova	59.900
Hot Rubber	49.900
Humans	59.900
Hyperforce	29.900
Hypnotic Land	29.900
Ilyad	49.900
Indiana Jones 4 Action	59.900
Indiana Jones 4 Adv.	109.900
Indy Heat	49.900
Insects In Space	29.900
International 3D Tennis	29.900
Ishar	49.900
Jaguar Xj220	49.900
Jet	99.900
JP Papin's Goal Busters	69.900
Karaoke Amiga	259.900
Keys To Maramon	69.900
Kick Off 2	49.900
Kid Gloves 2	59.900
King's Quest 4	19.900
King's Quest 5	99.900
Kingdoms Of England 2	49.900
Knights Of The Sky	79.900
Leeds United Champions	49.900
Legend Of Kyrandia	89.900
Leisure Suit Larry	89.900
Lemmings	59.900
Lethal Weapon	49.900
Lotus 3	59.900
Lure Of The Temptress	69.900
M.U.D.S.	39.900
Master Blazer	39.900
Megafortress	69.900
Megalomania	59.900
Michty Bombjack	39.900
Monkey Island 2	109.900
Moonshine Racers	39.900
Mr. Do! Run Run	29.900
Mystical	39.900
Myth	49.900
Navy Seals	29.900
Night Shift	69.900
Ninja Warriors	49.900
Omar Sharif's Bridge	89.900
Oriental Games	59.900
Out Run Europe	29.900
Over The Net	39.900
P.P. Hammer	49.900
Pacific Island	69.900
Parasol Stars	39.900
Personal Fonts Maker	109.900
Phantoms	39.900
Pinball Dreams	59.900
Pit-Fighter	29.900
Police Quest 3	89.900
Premiere	59.900
Punisher	39.900
Putty	49.900
Quest For Glory 2	19.900
Rainbow Island	29.900
Red Zone	69.900
Rise Of The Dragon	89.900
Risky Boods	69.900
Robocop 3	59.900
Robosport	59.900
Rolling Ronny	29.900
Rugby Coach	59.900
Sensible Soccer	59.900
Sensible Soccer 93	69.900
Shadowlands	59.900
Shuttle	99.900
Sim Ant	89.900
Sim City	69.900
Skull & Crossbones	29.900
Sliders	49.900
Space Crusade	49.900
Space Quest 4	79.900
Special Forces	79.900
Spel Bound	29.900
Starflight 2	59.900
Steel Empire	69.900
Street Fighter	19.900
Street Fighter 2	59.900
Street Hockey	39.900
Striker	59.900
Supercars 2	49.900
Switchblade	49.900
Team Suzuki	49.900
The Manager	79.900
Thexder	49.900
Thunderstrike	29.900
Titus Fox	49.900
Top Banana	49.900
Torvak The Warrior	49.900
Troddlers	69.900
Trolls	49.900
Turn & Burn	39.900
Turrican	29.900
Under Pressure	39.900
Venon Wing	39.900
Venus The Flytrap	19.900
Virtual Worlds	59.900
Wild West World	59.900
Willy Beamish	79.900
Wing Commander	79.900
Wings Of Death	29.900
Wolfchild	49.900
Wwf Wrestle Mania	39.900
Z-Out	39.900
Zarathrusta	29.900
Zone Warrior	49.900
Zool	49.900

Novità per PC

Aces Over Europe	109.900
Batman Returns	99.900
BattleChess 4000	99.900
BattleToads	59.900
Beverly Hills 92010	49.900
Comanche Data Disk 1	69.900
Dark Sun	129.900
Darklands	109.900
DemonsGate	89.900
EZ Cosmos 4.0	99.900
F 15 Strike Eagle III	119.900
Home Alone II	89.900
Hoyle's 4	69.900
Incredible Machine	109.900
Lemmings 2	79.900
Marvel Comic Creator	49.900
Max. Comanche Overkill	119.900
Mega-Lo-Mania	69.900
MegaTraveller 3	99.900
Nam	69.900
Police Quest I - 256 col.	109.900
Pool	69.900
Populous 2	99.900
Wax Works	89.900
Wing Comman. Deluxe	129.900
Winter Olympiad	49.900
X-Wing	109.900

Programmi per PC

1St Chess Tutor	99.900
3D World Boxing	79.900
3D World Tennis	79.900
7 Colors	59.900
A-Train	99.900
A320 Airbus	99.900
Aces Of Pacific	99.900
Air Bucks	69.900
Air Combat	79.900
Alone In The Dark	109.900
Ashes Of Empire	99.900
B17 Flying Fortress	99.900
Battle Chess 2	59.900
Blade Warrior	59.900
Bridge 2	99.900
Bug Bomber	49.900
Bush Buck	89.900
Cadaver	79.900
California Games 2	69.900
Campaign	89.900
Captive	79.900
Carl Lewis Challenge	69.900
Catch'Em	49.900
Championship Course	69.900
Championship Special	79.900
Chopper Commando	19.900
Cisco Heat	39.900
Civilization	99.900
Colossus Chess 10	69.900
Cool World	49.900
Crisis In Kremlin	99.900
Curse Of Enchantia	69.900
D/Generation	79.900
Dark Qeen Of Krynn	89.900
Dark Spyre	59.900
Darklands	89.900
Daughter Of Serpents	99.900
Death Knights Of Krynn	79.900
Defender Of Crown	29.900
Dick Tracy	49.900
Disney Animat. Studio	289.900
Dominium	109.900
Double Dragon 2	24.900
Dune	79.900
Eco Quest	99.900
Epic	79.900
Escape From Hell	69.900
Extasy	69.900
Eye Of Beholder 2	69.900
F117A Nighthawk	89.900
Falcon 3.0	109.900
Falcon A.T.	39.900
Final Battle	49.900
Fireteam	79.900
Flight Planner	49.900
Floor 13	79.900
Forge Of Virtue	49.900
Fountain Of Dreams	69.900
Free D.C.	79.900
Global Effect	79.900
Golden Axe	24.900
Golden Eagle	59.900
Grand Prix	109.900
Guy Spy	79.900
Hardball 3	79.900
Hare Raising Havoc	69.900
Heroes Of The 357Th	79.900
Home Alone	79.900
Hook	69.900
Hot Rubber	59.900
Humans	59.900
Indiana Jones Atlantis	109.900
Indy & The Last Crusade	24.900
Indy Action Game	79.900
Instant Pages	49.900
Ishar	59.900
Italia 90	24.900
Jack Nicklaus Golf	89.900
Jet	29.900
Kgb	89.900
Kid Pix	69.900
King's Quest 4	19.900
Legend Of Kyrandia	89.900
Line In The Sand	99.900
Low Blow	49.900
Lure Of The Temptress	79.900
Magic Candle 2	79.900
Mega Box	49.900
Microprose Soccer	24.900
Might & Magic 3	99.900
Might & Magic 3 New	119.900
Monkey Island 2	109.900
Ncaa Basketball	79.900
NFL	69.900
Omar Sharif's Bridge	99.900
On Safari	19.900
Paragliding Simulation	59.900
Phantoms	49.900
Pit-Fighter	29.900
Pools Of Darkness	79.900
Populous 2	99.900
Propency Of Shadow	89.900
Psignosis	79.900
Red Baron	99.900
Rick Dangerous 2	24.900
Risky Woods	79.900
Road Track	79.900
Robocop 3	79.900
Rocketeer	69.900
Rules Of Engagement	79.900
Scenery Disk 11	39.900
Scenery Disk 7	39.900
Scenery Disk 9	39.900
Scenery Disk Japan	39.900
Sfide Invernali	79.900
Shadow Sorcerer	69.900
Shadowlands	59.900
Sherlock Holmes	109.900
Sim City + Populus	99.900
S. Bart Vs Sp. Mutants	49.900
Space Quest 1, 2, 3	89.900
Space Quest 4	99.900
Space Quest Trilogy	89.900
Space Wrecked	59.900
Spot	49.900
Spring Break	79.900
Star Control 2	99.900
Star Trek	99.900
Steel Empire	79.900
Storia Infinita 2	49.900
Summer Challenge	79.900
Super Off Road	24.900
Super Ship Of Atlantic	59.900
Super Tetris	89.900
The Godfather	59.900
The Manager	79.900
The Manhole	39.900
The Summoning	89.900
Theatre Of War	69.900
Time Quest	79.900
Toyota Gt Rally	69.900
Turtles	79.900
Tv Sports Boxing	69.900
Ultima Underworld	89.900
Ultima Vii The Black Gate	89.900
Video Vegas	49.900
Ween The Prophecy	89.900
Wild West World	59.900
Wing Commander 2	89.900
Wingames	59.900
Wordtris	99.900
WWF Europ. Rampage	49.900

Tutti i prezzi sono comprensivi di I.V.A.

Ecco alcune delle nostre offerte più interessanti. Richiedete gratuitamente il catalogo completo, troverete altre fantastiche novità

Amiga 1200 **750.000**
Amiga 1200 HD 40 MB **1.150.000**
Amiga 1200 HD 80 MB **1.450.000**
Amiga 1200 HD 120 MB **1.850.000**
Il nuovo Amiga con 68020 14 MHz, 2 MB Ram, Kickstart 3.0 italiano, 262.000 colori.

Amiga 4000 HD 120 MB **3.995.000**
Amiga 4000 HD 210 MB **4.295.000**
Il nuovo Amiga con 68040 25 MHz, 6 MB Ram, Kickstart 3.0 italiano, 262.000 colori.

Per ogni 4 MB aggiuntivi **330.000**

Microbotics VXL-30 Accelerator 40 MHz **549.000**
VXL Memory Board con 2 MB Ram Burst **549.000**
VXL Memory Board con 8 MB Ram Burst **1.449.000**
Coprocessore matematico 68882 25 MHz **279.000**
Velocizzatore per Amiga 500/2000 comprendente: CPU Motorola 68030-EC, zoccolo per coprocessore matematico 68882, possibilità di espansione di memoria da 2 MB organizzata a 32 bit (espandibile a 8 MB) compatibile con il modo Burst del 68030 per ottenere 0 wait states anche alla più alta frequenza di clock, switch per selezione 68000/68030 sia software che hardware.

Microbotics MBX-1200 + 68881 14 MHz **379.000**
Microbotics MBX-1200 + 68882 25 MHz **549.000**
Microbotics MBX-1200 + 68882 50 MHz **829.000**
Con 2 MB Ram **299.000**
Con 4 MB Ram **499.000**
Con 8 MB Ram **999.000**
Scheda velocizzatrice per Amiga 1200 da inserire nello stot interno a 150 pin del computer. Comprende una espansione da 0 a 8 MB di FastRam a 32 bit per aumentare le prestazioni del 75%, e coprocessore matematico 68881 (clock 14,2 MHz) o 68882 (clock 25 o 50 MHz) per velocizzare i calcoli matematici fino a 55 volte.

AlfaPower + HD 40 MB **599.000**
AlfaPower + HD 80 MB **749.000**
AlfaPower + HD 125 MB **899.000**
Controller hard disk autoboot FFS per Amiga 500 standard IDE AT-bus, espandibile a 8 MB Ram con Ram Zip 1M*4, connettore passante.

Sharp JX-100 **699.000**
Scanner a colori formato A6 (100x160 mm.), 200 dpi, 262.144 colori, con software PC.

SoundBlaster MultiMedia Kit **995.000**
Comprende: scheda SoundBlaster Pro, lettore interno di CD-ROM e CD-Audio standard ISO, casse stereo, ben 5 CD.

Floptical AT - interno con controller 16 bit **749.000**
Floptical AT - esterno (con alim. e contr. 16 bit) **949.000**

Floptical Amiga - interno per A2000/3000 **649.000**
Floptical Amiga - esterno (con alim. e SCSI) **790.000**

Floppy Disk 21 MB **44.000**
Drive per i nuovi floppy disk SCSI 3"1/2 ottici da 21 MB formattati.

SoundBlaster Pro Base **299.000**
SoundBlaster Pro Base PS/2 **549.000**
La più venduta scheda audio musicale per PC con bus ISA (16 bit) o MCA (PS/2).

VideoBlaster **649.000**
Scheda digitalizzatrice per PC dotato di scheda VGA, compatibile con Windows 3.

386-DX EuroSys 40MHz cache 128K (esp. 256) **1.799.000**
Con la nuova piastra madre ESPANDIBILE A 486! • E' sufficiente cambiare la CPU per aggiornare il computer ed aumentarne le prestazioni • CPU Intel 80386 32 bit • 1 MB Ram espandibile da 4 a 128 MB • Hard disk 40 MB IDE AT-bus • 1 disk drive 3"1/2 da 1.44 MB • Controller IDE AT-bus per 2 FD + 2 HD • Scheda video VGA 256 KB 800x600 • Mouse seriale 3 tasti • Tastiera italiana 102 tasti oppure USA 101 • MS-DOS 5.0 italiano installato • Garanzia 12 mesi • Scheda multi I/O con 2 porte seriali, 1 porta parallela, 1 interfaccia joystick • Monitor SuperVGA 14" 1024x768 colori.

Orari: 10-13, 15.30-19.30. Chiuso Lunedi mattina.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

QUEEN COMPUTER *Software & games*

VI AUGURA BUONA PASQUA!

SOLO VENDITA PER CORRISPONDENZA

IL CATALOGO GRATUITO IN OGNI PACCO!

TITOLO	IBM	AMIGA
1st CHESS TUTOR	99.900	.....
3D CONSTRUCTION KIT 2	99.900	99.900
3D WORLD BOXING	79.900	69.900
3D WORLD SOCCER	.....	69.900
3D WORLD TENNIS	79.900	69.900
A - TRAIN	99.900	TEL.
A320 AIRBUS (ITA)	99.900	99.900
ACES OF THE PACIFIC	99.900	.....
WORLD WAR II - DISK ACES OF PACIFIC	59.900	.....
AIR SUPPORT	.....	69.900
ALIEN 3	.....	TEL.
ALONE IN THE DARK	109.900	.....
AMAZON	119.900	.....
AMOS 3D	.....	79.000
AMOS COMPILER	.....	69.000
AMOS MANUALE IN ITALIANO	.....	30.000

TITOLO	IBM	AMIGA
AMOS PROFESSIONAL	.....	149.900
AMOS THE CREATOR V.1.3	.....	99.000
EASY AMOS	.....	59.900
AN AMERICAN TALE	89.900	.....
ANCIENT ART OF WAR IN THE SKIES	129.900	.....
ARMA LETALE	49.900	49.900
ARSENAL FC	.....	TEL.
ASHES OF EMPIRE	99.900	99.900
ATAC	99.900	.....
AV - 8B HARRIER ASSAULT	TEL.	TEL.
B. A. T. II	TEL.	.....
B17 FLYING FORTRESS	99.900	TEL.
BARBARIAN III	.....	TEL.
BARD'S TALE CONSTR. SET	.....	89.900
BART VS. WORLD	.....	TEL.
BATMAN - IL RITORNO	TEL.	TEL.
BETTLETOADS	49.900	49.900
BC KID	.....	TEL.
BILL'S TOMATO GAME	.....	59.900
BIRDS OF PREY	109.900	69.900
BODY BLOWS	.....	TEL.
BUG BOMBER	49.900	49.900
BUSHBUCK	89.900	89.900
CAMPAIGN	89.900	79.900
CAR AND DRIVER	89.900	.....
CARRIER STRIKE	79.900	.....
CARRIERS AT WAR	99.900	.....
CASTLES	69.900	69.900
CASTLES II	89.900	.....
CATCH'EM	49.900	49.900
CATTIVIK	.....	49.900
CHAMP. MANAGER	59.900	49.900
CHAOS ENGINE	.....	59.900
CIVILIZATION	99.900	89.900
COMANCHE	119.900	.....
COMBAT AIR PATROL	.....	TEL.
CONTRAPTIONS	49.900	49.900
COOL CROC TWINS	49.900	.....
COOL WORLD	49.900	49.900
COVER GIRL POKER	69.900	49.900
CREATURES	.....	TEL.
CREEPERS	TEL.	TEL.
CRISIS IN THE KREMLIN	99.900	.....
CRUISE FOR A CORPSE	79.900	59.900
CYTRON	.....	59.900
DARK QUEEN OF KRYNN	89.900	89.900
DARK SEED	99.900	.....

TITOLO	IBM	AMIGA
DARKLANDS	129.900	.....
DAUGHTER OF SERPENTS	99.900	.....
DE LUXE PAINT IV	.....	189.900
DE LUXE TRIVIAL PURSUIT	79.900	.....
DESERT STRIKE	.....	TEL.
DOMINIUM	109.900	99.900
DOODLE BUG	.....	49.900
DRAGON'S LAIR III	99.900	89.900
DREADNOUGHTS	69.900	.....
DRIBBLING	.....	49.900
DUNE	79.900	69.900
DUNE 2 - BATTLE OF ARRAKIS	TEL.	TEL.
DYLAN DOG - ATTRAVERSO LO SPECCHIO	TEL.	69.900
DYNABLASTER	79.900	69.900
ELVIRA II THE JAWS OF C.	89.900	79.900
ENSEMBLE 1.2 (GEOWORKS)	189.000	.....
EPIC	.....	69.900
ERIC THE UNREADY	99.900	.....
ESPANA: THE GAMES '92	69.900	59.900
EUROPEAN CHAMPIONSHIP '92	79.900	69.900
EUROSOCCER	49.900	.....
EXODUS 3010: THE FIRST CHAPTER	.....	TEL.
EXTASY	69.900	59.900
EYE OF THE BEHOLDER II	69.900	69.900
EYE OF THE BEHOLDER III	TEL.	TEL.
F 15 III	109.900	.....
F 117A NIGHTHAWK	89.900	.....
FALCON 3.0	109.900	.....
FALCON 3.0 MISSION DISK	69.900	.....
FINAL FIGHT + WWF + PIT FIGHTER	.....	59.900
FIRE & ICE	.....	49.900
FIRE FORCE	.....	49.900
FLASHBACK	TEL.	TEL.
GATEWAY	79.900	.....
GLOBAL CONQUEST	TEL.	.....
GLOBAL EFFECT	89.900	69.900

GLOBLIINS II	79.900	69.900
GODS	49.900	.....
GRAN PRIX UNLIMITED	79.900	.....
GRAN SLAM BRIDGE II	99.900	.....
GRAND PRIX F1	109.900	79.900
GREAT NAVAL BATTLES	99.900	.....
SUPER SHIP-DISK GRAT NAVAL BATTLES	59.900	.....
GUNSHIP 2000	89.900	99.900
GUNSHIP 2000 MISSION DISK	69.900	.....
HARDBALL III	79.900	.....
HARPOON 1. 2. 1	89.900	79.900
HARRIER JUMP JET	109.900	.....
HEROES OF THE 357TH	79.900	.....
HOME ALONE II	89.900	.....
HOOK	69.900	59.900
INCA	109.900	.....
INDIANA JONES AND FATES OF ATLANTIS	109.900	109.900
INT. SPORTS CHALLENGE	69.900	59.900
ISLAND OF DR. BRAIN	109.900	.....

TITOLO	IBM	AMIGA
JACK NICKLAUS GOLF	89.900	72.000
JAGUAR XJ 220	.....	49.900
JETFIGHTER II MISSION DISK	69.900	.....
JOE & MAC CAVEMAN NINJA	69.900	49.900
JOHN MADDEN FOOTBALL II - I	109.900	69.900
KGB	89.900	79.900
KING'S QUEST V	99.900	99.900
KING'S QUEST VI	119.900	.....
KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE	.....	TEL.
LA FAMIGLIA ADDAMS	.....	39.900
LARRY 5	89.900	89.900
LASER SQUAD	69.900	.....
LAURA BOW II	99.900	.....
LEANDER + ORK + AGONY	.....	69.900
LEEDS UNITED	49.900	49.900

LEGENDS OF VALOUR	109.900	109.900
LEMMINGS I + OH NO! MORE LEMMINGS	79.900	69.900
LEMMINGS II	TEL.	TEL.
LINE IN THE SAND	99.900	.....
LIONHEART	.....	59.900
LIVERPOOL	TEL.	49.900
LORD OF THE RING II	99.900	.....
LORD OF TIME	.....	49.900
LOTUS III	.....	59.900
LURE OF THE TEMPTRESS	79.900	69.900
MAGIC BOY	.....	TEL.
MAMMA, HO PERSO L'AEREO	69.900	TEL.
MANTIS	129.900	.....
MARIO IS MISSING	99.900	.....
Mc DONALD LANDS	49.900	49.900
METAMORPHOSIS	.....	TEL.
MICHEAL JORDAN IN FLIGHT	TEL.	.....
MICROPROSE GOLF	119.900	.....
MIGHT & MAGIC IV	119.900	.....
MILLENIUM	79.900	.....
MONKEY ISLAND 2	109.900	109.900
MOONSTONE	69.900	.....
MOTORHEAD	.....	49.900
MYRA THE LEGEND	.....	TEL.
NATHAN NEVER - ARCADE GAME	.....	59.900
NCAA BASKET	79.900	.....
NFL	69.900	.....
NICK FALDO'S GOLF	.....	TEL.
NICKY BOOM	79.900	69.900
NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMP.	TEL.	59.900
NO GREATER GLORY	.....	79.900
NO SECOND PRIZE	.....	59.900
OMAR SHARIF BRIDGE	99.900	89.900
ORIGIN SCREEN SAVER FX	59.900	.....
PACIFIC ISLAND II	79.900	.....
PACIFIC WARS	119.900	.....
PANGO	.....	49.900
PIRACY	.....	69.900
POLICE QUEST III	99.900	89.900
POOL	.....	69.900
POPOLOUS II	99.900	79.900
PREISTORIK II	.....	TEL.
PREMIERE	.....	59.900
PUTT PUTT	89.900	.....
QUEST FOR GLORY 3	99.900	.....
RAGNAROK	TEL.	.....
RAMPART	.....	49.900
REACH FOR THE SKIES	TEL.	TEL.
RED BARON	99.900	89.900
RED BARON MISSION DISK	79.900	.....
RED ZONE	.....	69.900
REX NEBULAR	119.900	.....
RISKY WOODS	79.900	59.900
ROAD RUSH	.....	59.900
ROBOCOD + ROOLAND + MEGATWINS	.....	79.900
ROBOCOP 3	79.900	59.900
ROBOSPORT	.....	59.900
ROME A. D. 92	89.900	69.900
SABRE TEAM	.....	49.900
SENSIBLE SOCCER 92/93	.....	69.900
SHADOW OF THE BEAST III	.....	69.900
SHADOW WORLDS	.....	59.900
SHERLOCK HOLMES - THE LOST FILE -	109.900	.....

TITOLO	IBM	AMIGA
SIEGE	89.900	.....
SILLY PUTTY	.....	49.900
SIM ANT	89.900	89.900
SIM EARTH	89.900	89.900
SIM FARM	TEL.	.....
SIM LIFE	99.900	.....
SLEEPWALKER	.....	39.900
SMASH	.....	49.900
SOCCER KID	.....	TEL.
SPACE QUEST IV (ITA)	99.900	.....
SPACE QUEST V	TEL.	.....
SPACE SHUTTLE	99.900	99.900
SPECIAL FORCES	99.900	.....
SPELLJAMMER	99.900	.....
SPOILS OF WAR	69.900	.....
SPRING BREAK 301	79.900	.....
STAR CONTROL II	99.900	.....
STAR LEGIONS	99.900	.....
STAR TREK	99.900	.....
STARUSH	TEL.	TEL.
STEEL EMPIRE	79.900	69.900
STREET FIGHTER II	69.900	59.900
STRIKE COMMANDER	TEL.	.....
STRIKER	.....	59.900
STUNT ISLAND	129.900	.....
SUMMER CHALLENGE	79.900	.....
SUPER CAULDRON	49.900	49.900
SUPERFROG	.....	TEL.
SUP ERHERO	.....	TEL.
SUPERTETRIS	89.900	79.900
SWORD OF HONOUR	.....	49.900
TASK FORCE 1942	129.900	.....
TEARAWAY THOMAS	.....	49.900
TERMINATOR 2029	TEL.	.....
TEX - PIOMBO CALDO	79.900	69.900
THE DARK HALF	89.900	.....
THE HUMANS	59.900	59.900
THE INCREDIBLE MACHINE	109.900	.....
THE LEGACY	139.900	.....
THE LEGEND OF KYRANDIA	89.900	89.900
THE MANAGER	79.900	79.900
THE SECOND SAMURAI	.....	TEL.
THE SIMPSON + WWF + TERMINATOR 2	.....	59.900
THE SUMMONING	89.900	.....
THE WALKER	.....	TEL.
THEATRE OF WAR	79.900	.....
TINY SKWEEKS	59.900	49.900
TORNADO	TEL.	.....
TOYOTA GT4 RALLY	69.900	29.900
TRACON II	.....	69.900
TRANSARTICA	.....	TEL.
TROLLS	49.900	49.900
TWILIGHT 2000	.....	79.900
UGH!	59.900	49.900
ULTIMA TRILOGY II	89.900	.....
ULTIMA UNDERWORLD	89.900	.....
ULTIMA UNDERWORLD II	109.900	.....
ULTIMA VII	89.900	.....
ULTIMA VII - PART II	TEL.	TEL.
UTOPIA	69.900	.....
V FOR VICTORY	109.900	.....
V FOR VICTORY II	109.900	.....
VEIL OF DARKNESS	TEL.	.....
VIKINGS	.....	49.900

WAXWORKS	89.900	89.900
WEEN	89.900	79.900
WHIRLWIND SNOOKER	79.900	.....
WILLY BEAMISH	99.900	.....
WING COMMANDER	.....	79.900
WING COMMANDER II	89.900	.....
WING COMMANDER II SPEC. OPER. DISK	49.900	.....
WINTER SUPERSPORTS 92	49.900	49.900
WIZKID	49.900	39.900
WORDTRIS	99.900	.....
WORLD TENNIS CHAMP.	79.900	.....
WRESTLING WWF II	49.900	49.900
X - WING	TEL.	.....
ZOOL	.....	49.900
ZYCONIX	59.900	49.900

PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I PRODOTTI DA NOI COMMERCIALIZZATI

ORARIO: 9:00 - 12:30 / 14:30 - 20:00 SABATO COMPRESO

TELEFONO
011/30.90.202
011/30.81.352

FAX
011/30.81.352

POSTA - QUEEN COMPUTER
Via Demargherita 4
10137 TORINO

MAILBOX
VIDEOTEL
211503732

ORDINARE È FACILE

- PUOI TELEFONARCI
- MANDARE UN FAX
- COMPILARE RITAGLIARE E SPEDIRE IL COUPON

INFORMAZIONI E ORDINI 24 ORE SU 24 A DISPOSIZIONE

TUTTI I MIGLIORI GIOCHI DISPONIBILI A MAGAZZINO

TITOLO PROGRAMMA	COMPUTER	PREZZO

COGNOME E NOME

INDIRIZZO E N.° CIVICO

CAP. CITTÀ E PROVINCIA

PREFISSO E TELEFONO

FIRMA (DI UN GENITORE SE MINORENNE)

☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO ORDINARIO L.....7.000

☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO URGENTE L.....13.000

☐ 3.1/2 ☐ 5.1/4 TOTALE L.....

GM PER SPEDIZIONI TRAMITE CORRIERE TELEFO

☐ PAGHERÒ AL POSTINO IN CONTRASSEGNO
☐ ALLEGO RICEVUTA VAGLIA POSTALE
☐ ALLEGO RICEVUTA VERSAMENTO IN C.C. POSTALE N. 14308100

IL COUPON VA INVIATO A: QUEEN COMPU

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CORE DESIGN per Amiga

CHUCK ROCK SON OF CHUCK

Dopo la lontana intervista di qualche mese fa e la super preview del mese scorso, è finalmente tempo per la tanto attesa recensione: bene, a questo punto non mi rimane che trovare cos'altro scrivere che già non sia stato detto...

THE GAMES machine STAR PLAYER

Credo infatti che dopo le quattro pagine del mese scorso ci sia ancora ben poco da aggiungere su questo ultimo gioco della Core Design, visto che comunque devo in qualche modo adempiere ai miei doveri recensori, vedrò di fare un breve riassunto di quanto già detto su queste pagine prima di passare al commento vero e proprio.

Orbene, alla fine del primo episodio, dopo che il cavernicolo eroe aveva salvato la sua dolce metà dal pugilistico dinosauro Gary Gritter, Chuck si era lanciato nell'industria meccanica, diventando ben presto il direttore della più importante ditta di automobili della regione. Benché le soddisfazioni nel campo del lavoro non gli mancassero (il suo ultimo modello di spider con i sedili in pelle di pterodattilo stava letteralmente andando a ruba), la sua vita fu letteralmente illuminata dalla nascita del suo primogenito, il piccolo Chuckie Junior. Purtroppo la sua felicità non doveva rivelarsi duratura; infatti un malaugurato giorno due uomini della Datstone, la principale concorrente della Chuck Rock Corporation, gli chiedono udienza e, per l'ennesima volta, lo invitano a vendere la sua azienda a Brick Jagger, logicamente snocciolato dall'inopportuna insistenza dell'azienda rivale. Chuck rifiuta nuovamente la sconveniente contratto, ma questa volta sembra proprio che gli sghierri non abbiano intenzione di accettare un suo ulteriore rifiuto. A quel punto uno di loro estrae dall'impermeabile una pistola magnum a fionda 12 colpi semiautomatica e, senza tanti complimenti, cerca di convincere il nostro eroe in doppio petto a seguirli senza discutere. Il povero Chuck cerca di reagire, ma non avendo più picchiato duramente negli ultimi diciotto mesi e non essendo in possesso della sua formidabile clava, viene catastroficamente sopraffatto, malmenato e insaccato dai nemici e infine trasportato via con un veloce camion (marcato ovviamente Datstone). Quando Chuck riprende finalmente conoscenza, si ritrova legato e imbavagliato su una seggiola in compagnia di Brick Jagger e di un folto gruppo di tirapiedi, che con le cattive o con le cattivissime cercano di convincerlo nuovamente a vendere ma, nonostante le terribili torture (come guardare dodici volte di seguito "Home Alone 2" in cinese con sottotitoli in giamaicano arcaico o giocare per ventotto ore consecutive alla sua omonima conversione), lo stoico presidente si rifiuta di firmare il contratto.

Per riuscire nel suo intento il perfido Brick decide allora di sfruttare il tenero cuore di Ophelia Rock, la bella mogliettina di Chuck, e gli "recapita" attraverso la finestra la solita tavoletta di pietra anonima allegata a una roccia, in cui le viene chiesto di firmare il contratto di cessione

http://www.oldgamesitalia.net/

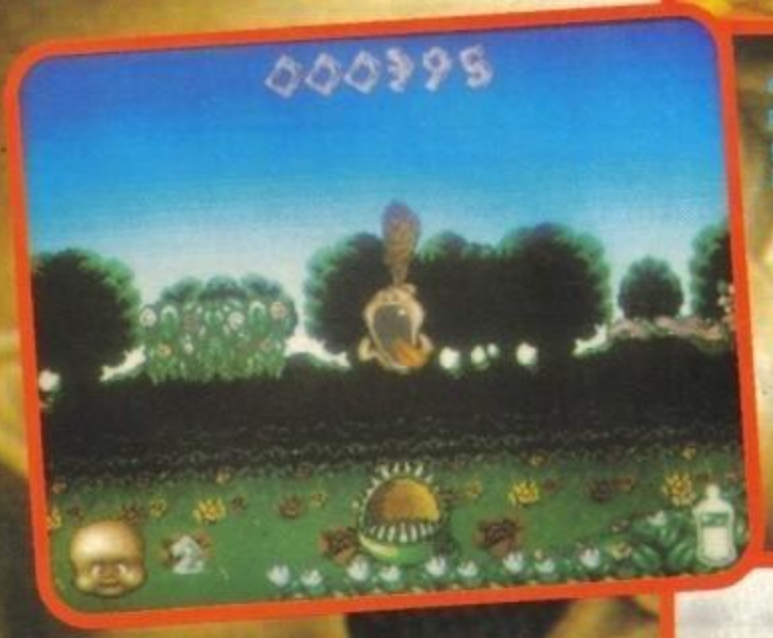
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

della fabbrica o avrebbero riportato suo marito dentro un secchiello (?!?). La povera donna, sconvolta dall'atroce notizia, scoppia in un dirompente pianto per la futura sorte del marito e della famiglia, ma il piccolo Chuckie decide di prendere la situazione sotto controllo, senza perder tempo sfonda la culla in cui stava giocando e, armato della gloriosa clava di famiglia, si avventura verso il quartier generale della Datstone con intenti certamente distruttivi e con la ferma decisione di spedire a casa il babbo tutto intero...

Tutto questo ci viene mostrato all'inizio del gioco con una sequenza introduttiva animata in stile di Premiere, dopodiché potrete finalmente iniziare a cimentarvi con Chuck Rock II, Son of Chuck.

Nel gioco, come credo sia ormai lampante, dovrete mettervi nei pannolini del cucciolo figlio di Chuck nel tentativo di liberare sua padre e riunire così la famiglia; per far ciò dovrete gattonare attraverso sei differenti schermi (la periferia, il deposito gigante, le cascate nella giungla, il vulcano, la scalata e infine la fabbrica della Datstone), malmenando tutti gli esseri opposti che oseranno sbarrarvi la strada e soprattutto fronteggiando gli enormi mostroni alla fine di ogni livello che faranno di tutto per mettervi le fauci tra le ruote (figuralmente, of course).



Durante la vostra ricerca potrete fare affidamento sulla nodosa clava di papà, che benché sia sproporzionatamente grossa rispetto alle vostre dimensioni, riuscite a maneggiare efficacemente sia come arma di attacco, tirando terribili mazzate e violenti fendenti aerei, sia come mezzo di difesa, mettendovi in equilibrio sopra di essa evitando il pericoloso contatto con i dannosi agenti esterni, e persino come torcia, se la avvicinerete a una fiamma: le vostre energie è rappresentata da un biberon pieno di latte posizionato nell'angolo in basso a destra dello schermo, che lentamente viene consumato ogni volta che venite colpiti; questo può essere comunque ricaricato raccogliendo i biberon pieni in giro per i vari livelli, ed è inoltre possibile guadagnare punti extra mangiando le caramelle che ogni tanto si trovano lungo il vostro percorso.

Da segnalare poi come la presenza di alcuni animali possa tornarvi utile per facilitarvi la strada verso la vittoria: è infatti possibile cavalcare triceratopi, trasformare serpenti in scalini o in scivoli, sfruttare i dinosauri come montacarichi e molto altro, riuscendo così con un po' di logica a superare senza subir danni anche i passaggi più ostici del gioco.

La grafica di Chuck Rock II è d'altissima qualità, con fondali da cartoon (nel senso di stupefacenti) e una varietà di sprite molto ben animati e ricchi di interminabili tocchi humoristici (uomini travestiti da dinosauri e dinosauri travestiti da uomini!); la comicità regna dovunque sovrana (non potevamo aspettarci altro da un bambino con pannolino che si trascina una clava più grande di sé), e l'aggressione dei nemici di fine livello quando vengono riempiti di clavate o quello del personaggio principale quando perde una vita non potrà non strappare ogni volta un sorriso.

Globalmente Chuck Rock II è un buon prodotto ben bilanciato, non troppo complicato e neppure così frustrante da risultare ingiocabile; leggete il commento e prendete una decisione, comunque se siete alla ricerca di un platform game veramente divertente, credo proprio che avete trovato quello che cercavate.

LUKE

Amiga

Finito d'occuparci della trama e degli aspetti grafico-caratteriali del gioco, eccoci quindi alla fatidica domandona finale: com'è? Beh, diciamo subito che la realizzazione tecnica non è sicuramente da poco, come ho già detto la qualità grafica e quella del livello sonoro sono veramente molto alte. Un aspetto che non va poi assolutamente sottovalutato è la grande varietà di situazioni presenti, che contribuiscono a rendere il gioco ancora più accattivante, un esempio evidente può essere la seconda parte del quarto livello in cui lo scrolling diventa verticale...

Chuck Rock II è dunque un platform game in grado di appassionare tutti gli amanti del genere e capace di divertire anche coloro che generalmente prediligono qualche cosa di più impegnativo. Credo proprio che non vi pentirete se lo aggiungerete alla vostra lista della spesa.

TECNICA:
GIOCABILITÀ:
INNOVAZIONE:

GLOBALE 93%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

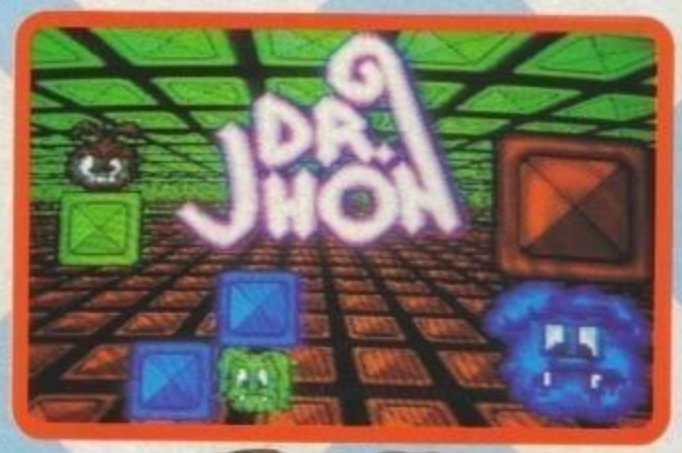
DOUBLEBYTE SOFTWARE

PRESENTA I NUOVI GIOCHI PER

AMIGA E PC

DR. JHON

SEXY



TECHNO NINJA

PER INFORMAZIONI
E ORDINI
TEL. 049/8724560

Db-Line srl

Gli specialisti nella vendita per corrispondenza

☎ 0332/819104 **Fax** 767244 **Db-Vox** 767303

CONSOLES e ACCESSORI	Cd Megadrive Scart/Pal	Megadrive Jap Scart/Pal	Super Famicom Super Nes	Game Gear Game Boy	Neo Geo Home Version
SUPER SCOPE BAZOOKA+6 giochi	Alimentatore 220V per GB e GG	Alimentatore Auto per GB e GG	Battery Pack per GB e GG	GameBoy Amplifer GameBoy Magnifer	Porta GB da cintura Light boy/View Boy
TV TUNER per GG Master Gear Conv.	GG–Big Windows 2 GG Cavo 2 giocatori	Md-Game Adaptor Md-Joypad Mega Pad	Md-Joypad PRO 2 SG-3 SG-8 SG-3600	Md-Joystick PRO-1 Mega Joystick SG-60	Joystick a raggi infrarossi - XE-2SG
NG-Memory Card Joystick 4 tasti	SF-SN Joystick XE1 JBKing CPS Fighter	SF-SN Joypad SF-3 Joypad Dyna-1	SF-SN Joypad Cavo Scart per SN	SN/SF SUPER MAGIC GAME CONVERTER	SN-Super Pro Fighter Super Adv.Joystick
SUPER NES	**FAMICOM**	**GAME GEAR**	**MEGADRIVE**	**MEGADRIVE**	**GAME BOY**
Aero B12 II	Amazing Tennis	Arch Rivals	A Runk Thunder (CD)	Annette Again (CD)	Adventure Island II
Best of the Best	Ashita no Joe	Bare Knuckle	Batman revenge of the	Bare Knuckle II	AputSian II
California Games II	Bart's Nightmare	Batman Returns	Blaster Master II	Devastator (CD)	Avenging Spirit
Clue - S. Mario Kart	Battle Teach	Evander Holyf.Boxe	Chester ChetaH	F22 Interceptor	Burning Peipai
Cool World-Batter Up	Bull Vs.Blazers (NBA)	G-Loc - Klax	Clue - Final Fight (CD)	Fatal Fury	Darwing Duck
Dragon's Lair - F15 S.Eagle	Combatribes	Mickey Mouse's 2	Desert Srike	Flash Back - G-Loc	Empire Strikes F-15
Duel Test Drive II	Doraemon	Lemmings	Double Dragon III	King of the Monster	Finstones
Gradius III	F1 Grand Prix part 2	Predator 2	G.Foreman Boxing	King Salmon	Gradius III
Harley's Humongold	Fatal Fury	Puyo Puyo	Galaxy Express (CD)	Legue Champ.Soccer	Krustys
Home Alone II	Flying Hero	RC Grand Prix	Global Gladiators	Magic Sage	Little Mermaid
Shanghai II - S.Soccer	Pro Football 93	**NEO GEO**	Mohammid	Spatter House 2	Simpson
Sim Earth - Monopoly	Ramna part 2	Alpha Mission II	Monopoly	Splatter House 3	Spiderman 2
Street Combat	Return of double Dragon	Andro Dunos	NBA All Star	Street of Rage 2	Sumo F16
Street Fighter II	Sim Earth	Art of Fighting	OutLander	Super H.Q.	Tail Spin
Super Sonic Blastman	Star Fox	Bourning Fight	Paperboy II	Super Monaco GP II	Terminator 2
Super Valis IV	Star Wars	King of the monster2	PGA Golf II	Team USA Basket	The Legend of Zard II

767303

Db-Line srl - V.le Rimembranze, 26/C - 21024 Biandronno (VA)

FAX:0332/767244 - BBS 0332/819044-706469

Db-Vox 0332/767303 :Il primo Computer che ti aiuta a scegliere. Richiedi subito il tuo codice personale!!

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEX di Antonio Ciampitti · Via Bugatti, 13 · RHO

Vidi PC 12 è un digitalizzatore video a 12 bit per PC. Visualizza immagini a 4096 colori con una risoluzione massima di 1024 x 768 sulle schede VGA supportate. Il tempo di digitalizzazione è meno di 1 secondo per le immagini a colori e in tempo reale a 16 livelli di grigio da segnali video in movimento. **£. 499.000**

Vidi PC 24 è un digitalizzatore video a 24 bit per PC. Visualizza immagini a 4096 colori con una risoluzione massima di 1024 x 768 sulle schede VGA supportate. Il tempo di digitalizzazione è meno di 1 secondo per le immagini a colori e in tempo reale a 256 livelli di grigio da segnali video in movimento. **£. 749.000**

Media Pro Plus digitalizza in tempo reale i segnali video PAL e S-VHS. **£. 899.000**

Tutte le versioni sono fornite di software di gestione compatibile co Windows e DOS

VIDEO BLASTER

Interfaccia multimediale per PC

Acquisisce immagini video composite da tre sorgenti diverse, supporta sistemi NTSC e PAL. Acquisisce nei formati PCX, TIFF, BMP, MMP, GIF e TARGA. Risoluzione 640 x 480. Mixer audio, amplificatore di suono stereo.

Compatibile PC-AT e superiori, Slot 16 bit, MS-DOS 3.1 e superiori, Monitor VGA o Multisync 50-70 Hz. **£ 599.000**

Beetle Mouse per Amiga e PC

£. 49.000

Schede VGA per PC con 2 Mb
NCR RAM DAX XGA
£ 330.000
65536 COLORI

Schede Video TIGA
Texas 60 MHz
£ 550.000
16,7 MILIONI DI COLORI

AUDIO BLASTER

Scheda multimediale, Software professionale di composizione e performance musicale per Windows, Connessione MIDI, Set di giochi PC, Sintetizzatore, Mixer.
Per tutti i PC compreso XT. **£. 199.000**

SYNCRO PC

È un hard disk ad alta velocità in grado di produrre copie dei vostri dischi in soli 30 secondi!!

SOLO L. 150.000

Syncro Express è un sistema per la duplicazione di floppy disk che produce la copia in circa 30 secondi • Syncro Express è composto da hardware e da software per-compatibili PC/AT • Syncro express richiede un PC con 2 disk drive, e funziona controllando la seconda unità come slave, ignorando il contrller del PC. In questo modo si ottiene una duplicazione ad alta velocità • Menu per la selezione delle tracce di Start/End, fino a 85 tracce • Molto semplice da usare, non necessita di conoscenze particolari, si installa in pochi minuti • Perfetto per il trasferimento fra dischi da 5,25" e 3,5" (copia dischi della stessa capacità) • Ideale per club, associazioni e per i vostri dischi • Non dovrete più aspettare per avere una copia • Probabilmente il miglior sistema di duplicazione che vi possa servire • Con l'utilizzo della tecnologia CUSTOM LSI CHIP, la scheda Syncro Express può trasferire una immagine MFM dal disco originale direttamente sul vostro disco vuoto, semplicemente e senza conoscenze particolari. Sono necessari due lettori per Floppy Disk.

È SEVERAMENTE VIETATO FARE COPIE DEL MATERIALE!!!

NEGOZIO: 02/93505280 • ORDINAZIONI: 02/93505942 • FAX: 93505219

© NEX INTERNATIONAL 1993 - TUTTI I DIRITTI RISERVATI - TUTTI I MARCHI CITATI SONO DEI LEGITTIMI PROPRIETARI

INTERNATIONAL NEX

HARDWARE E SOFTWARE

DI ANTONIO CIAMPITTI

NEGOZIO DI VENDITA AL PUBBLICO
VIA BUGATTI, 13 - 20017 RHO (MI) 02/93505280

PER LE ORDINAZIONI
POTETE TELEFONARE ALLO 02/93505942

OPPURE MANDARE
UN FAX ALLO 02/93505219

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA PER POSTA O CORRIERE

NOVITÀ ASSOLUTA

AMIGA 4000/30/3/80

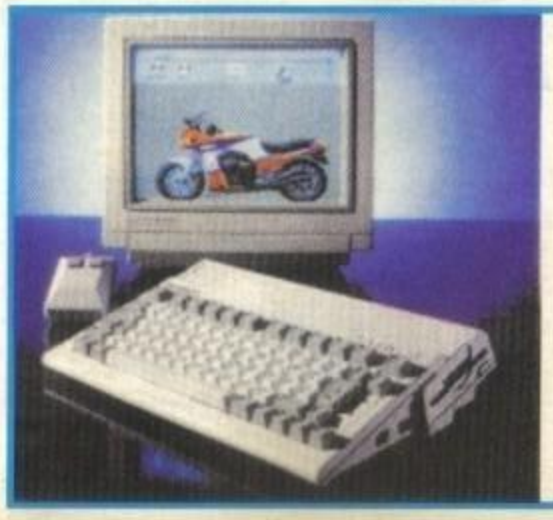
68030 con 80 Mb HD - 4 Mb Ram

Scheda di interfaccia SCSI per Amiga 4000
L. 80.000

AMIGA 4000

il potentissimo computer Commodore con prestazioni da workstation.

CPU Motorola 68040
Clock 33 MHz, 256.000 colori
AmigaDOS 3.0
6 Mb di RAM, HD 130 Mb



AMIGA 600

£. 539.000

Ram 1Mb, Clock a 32 bit, Interfaccia HD incorporata
Modulatore PAL incorporato

Con HD 47 Mb £. 839.000, in omaggio "Super Tools Utility"

http://www.oldgamesitalia.net/

Avere a disposizione una macchina veloce a basso costo è diventato realtà, con il nuovissimo

Amiga 1200

un computer piccolo dalle grandi prestazioni:
CPU Motorola 68020, Clock 14 MHz
1 Mb ROM, 2 Mb di RAM esp. a 10 Mb
Risoluzione video 1280 X 512, 256.000 colori
Disk Drive da 3,5" 880 Kb, HD opzionale
2 porte per mouse, joystick, paddle
centronics, seriale RS232C fino a 31250 baud
uscita audio stereo, PCMCIA, 1 slot per processore alternativo
AmigaDOS 3.0 italiano con possibilità di lettura/scrittura MS-DOS

£. 750.000

AI PRIMI 100 ACQUIRENTI IN OMAGGIO UN JOISTICK MICROSWITCH DEL VALORE DI £. 50000

NOVITÀ PER AMIGA 1200

Drive Esterno Slim Passante
L. 134.000

Espansione 4 Mb con acceleratore e coprocessore 68882 opzionale 25 Mhz
L. 530.000

FPU 68882 25 Mhz
L. 285.000

Scanner a colori Manuale 400 Dpi 256 tonalità, con Software grafico
L. 600.000

Scanner B/N 256 tonalità 400 dpi 105 mm
L. 279.500

Scanner da Tavolo 300 Dpi 256 milioni di colori, con Software grafico ½ A4
L. 690.000

Digitalizzatore professionale Studio Stereo-Fonico Utile anche per Karaoke
L. 199.000

Espansione A1200 e 600
1 Mb L. 129.000
2 Mb L. 350.000
4 Mb L. 490.000

Drive esterno 20 Mb SCSI Floptical
L. 999.000

Hard Disk Interno 2,5" 60 Mb
L. 590.000

per A1200 e 600 80 Mb
L. 689.000

per A1200 e 600 120 Mb
L. 949.000

Coppia altoparlanti autoamplificati 5W
L. 59.000

NEX di Antonio Ciampitti · Via Bugati, 13 · RHO

♦ CONFIGURAZIONI PC ♦

TUTTE LE CONFIGURAZIONI SONO COMPRENSIVE DI MOUSE COMPATIBILE MICROSOFT MONITOR A COLORI SUPER VGA 14" MULTISYNC 0.28 DP E DOS 5 ORIGINALE

Computer 80286-20 - 1Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 105Mb - Schede Video Vga 250Kb 800x600 Chip ACUMOS - Uscite Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con Switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano
L. 1.834.000

Computer 80386SX-33 - 1Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 105Mb - Scheda Video Ovga 1Mb 1280x1024 Chip OAK - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano
L. 2.150.000

Computer 80386SX-33 - 1Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 105Mb - Acceleratore grafico Chip S3 - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano
L. 2.700.000

Computer 80386DX-40 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 105Mb - Scheda Video Ovga 1Mb 1280x1024 Chip OAK - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano
L. 2.635.000

Computer 80386DX-40 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 105Mb - Acceleratore grafico Chip S3 - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano
L. 2.885.000

Computer 80486DX-33 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 105Mb - Scheda Video Ovga 1Mb 1280x1024 Chip OAK - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano
L. 3.290.000

Computer 80486DX-33 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 105Mb - Acceleratore grafico Chip S3 - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano
L. 3.540.000

Computer 80486DX-33 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 210Mb - Scheda Video Ovga 1Mb 1280x1024 Chip OAK - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano
L. 3.780.000

Computer 80486DX-33 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 210Mb - Acceleratore grafico Chip S3 - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano
L. 3.990.000

Computer 80486DX2-50 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 105Mb - Scheda Video Ovga 1Mb 1280x1024 Chip OAK - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano
L. 3.670.000

Computer 80486DX2-50 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 105Mb - Acceleratore grafico Chip S3 - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano
L. 3.865.000

Computer 80486DX2-50 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 210Mb - Scheda Video Ovga 1Mb 1280x1024 Chip OAK - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano
L. 4.050.000

Computer 80486DX2-50 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 210Mb - Acceleratore grafico Chip S3 - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano
L. 4.245.000

Computer 80486DX2-66 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 105Mb - Scheda Video Ovga 1Mb 1280x1024 Chip OAK - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano
L. 4.175.000

Computer 80486DX2-66 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 105Mb - Acceleratore grafico Chip S3 - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano
L. 4.430.000

Computer 80486DX-66 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 210Mb - Scheda Video Ovga 1Mb 1280x1024 Chip OAK - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano
L. 4.685.000

Computer 80486DX2-66 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 210Mb - Acceleratore grafico Chip S3 - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano
L. 4.875.000

Computer 80486DX2-66 Local Bus - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 105Mb - Acceleratore grafico Local Bus Chip S3 - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano
L. 4.670.000

Computer 80486DX2-66 Local Bus - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 210Mb - Acceleratore grafico Local Bus Chip S3 - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano
L. 4.930.000

386SX-25 NOTEBOOK 1MB HD60MB (1 pz.)
M/B 80386SX-25, Clock 25Mhz, DRam 1Mb (Espandibile a 1 Mb o a 5Mb), Floppy Drive 1.44Mb, Hard Disk 60Mb, Batteria, 2 Porte Seriali, Porta Parallela, Porta per tastierino numerico, Porta per monitor esterno VGa, Porta per Floppy Drive esterno 5.25", 2.5 ore circa di autonomia, Peeso 3.2 Kg., Schermo VGA 10" retroilluminato, Borsa per trasporto, Alimentatore/Carica batteire, Manuali, Ms Dos 5.0 con manuale in italiano. L. 2.725.000

Scheda di espansione da 1Mb	L.	92.000
Scheda di espansione da 4Mb	L.	356.000
Batteria di riserva	L.	115.000
Tastierino numerico esterno	L.	115.000
Adattatore per presa auto accendisigari	L.	115.000

486SLC-25 NOTEBOOK 2MB HD120MB TRACKBALL (1 pz.)
M/B 80486SLC-25, Clock 25MHz, DRam 1Mb (Espandibile a 4Mb o a 6Mb), Trackball, Possibilità di aggancio a dockin station (espansioni), Floppy DFrive 1.44Mb, Hard Disk 120Mb, Batteria, 2 Porte Seriali, Porta Parallela, Porta per tastierino numerico, Porta per monitor esterno VGA, 1 Slot di espansione 110 pin. 4.0 ore circa di autonomia, Peso 2.9 Kg., Schermo VGA 10" retroilluminato, Borsa per trasporto, Alimentatore/Carica batterie, Manuali, Ms Dos 5.0 con manuale in italiano.
L. 4.115.000

Scheda di espansione da 2Mb	L.	184.000
Scheda di espansione da 4Mb	L.	356.000
Batteria di riserva	L.	115.000
Tastierino numerico esterno	L.	57.000
Adattatore per presa auto accendisigari	L.	57.000
Scheda fax/modem interna	L.	310.000
Dockin station	L.	356.000

(2 slot standard, 2 seriali, 1 parallela, presa per monitor esterno, presa per tastiera esterna o tastierino numerico esterno)

TUTTI I PREZZI SONO IVA COMPRESA

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BELLAFANTE DESIGN STUDIO-MILANO

CORRI IN EDICOLA SE HAI UN PC
TROVERAI LA RIVISTA CHE FA PER TE
A SOLE L. 9.900
con Dischetto da 3 1/2

Tutto su:
GAMES
NEWS
SOFTWARE
HARDWARE
UTILITIES

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DOGFIGHT

80 YEARS OF AERIAL WARFARE

Il prode aviatore si aggiustò la sciarpa sul collo e salì a bordo del suo nuovo fiammante triplano Fokker. Tirando fuori il suo colorato portachiavi a forma di dinosauro, levò il bloster e lo sbattè sul sedile posteriore. Dopo aver infilato la radio nella plancia e una volta trovata una stazione decente, partì alla volta del blu immenso, dove lo attendeva il nemico. I suoi occhi saettavano a destra e a sinistra, quando all'improvviso scorse una sagoma lucente in avvicinamento e... BOAAAAMMMMM! "Ma da quando in qua fanno gli aerei di

In realtà il Fokker dell'introduzione non è messo poi male: i missili non lo possono vedere (il motore del fokker produce troppo poco calore), ed è molto più manovrabile di un F16. Se il pilota del caccia non si schianta, quindi, nessuno dei due dovrebbe riuscire ad abbattere l'altro con facilità. Il succo di Dogfight in pratica è tutto qui, ma procediamo con ordine.

Se qualcuno non fosse riuscito a dedurlo da solo una volta arrivati fin qui, ecco una grande rivelazione: il programma del quale ci accingiamo a parlare è un simulatore di volo. Sedie che volano, mani che si agitano, donne che piangono, bambini che

sudano. In Dogfight è possibile vestire i panni di un pilota impegnato in uno dei seguenti conflitti: Prima e Seconda Guerra Mondiale, la guerra di Corea, il Vietnam, le Isole Falkland o la Siria. Per ognuno dei sei scenari sono disponibili svariate missioni alle quali potrete partecipare scegliendo uno qualsiasi dei due "lati" impegnati nella pugna. Per fare un esempio, nella Grande Guerra potrete volare su un triplano Fokker o su un Sopwith Camel, a seconda vogliate impersonare le forze del Kaiser o della RAF. In queste missioni dovrete svolgere compiti diversi di volta in volta, come colpire installazioni, abbattere avversari e così via.

Per riuscire meglio anche nei compiti più complessi avrete a disposizione anche altri velivoli oltre al vostro, ai quali potrete far svolgere svariati compiti da decidere in anticipo nella sala del briefing.

Le cosiddette "missioni" però non costituiscono tutto il programma: esistono anche altre due opzioni, che di fatto sintetizzano le "intenzioni" del programma. La prima, "Duel Mode", vi permette di organizzare dei duelli realistici contro il computer, ovvero potrete preparare battaglie come l'F-86E contro il MiG 15 sui cieli della Corea e così via, tutti rigorosamente "storici". La seconda opzione, "What if", è la più significativa di tutto il programma: ancora potrete organizzare scontri aerei, questa volta però ambientati un po' dove vi pare (Oceano Indiano, nord Europa, Vietnam) e utilizzando due qualsiasi tra i dodici aerei disponibili, che per la cronaca sono il Fokker DR1, il Sopwith Camel, lo Spitfire MkII, il Messerschmitt Bf109E, l'F86E, il MiG 15, l'F-4J, il MiG 21, il Mirage IIIE e l'F-16.

Grazie a questo "What If" è possibile compiere un esperimento simile a quello effettuato nell'introduzione: avete mai desiderato abbattere un F-16 usando un Fokker? Nessuno dice che sia facile, ma perlomeno ci potrete provare.

Oltre a scegliere il luogo e le armi, farete testo anche per quanto riguarda le modalità: volete apparire di fronte al nemico?

http://www.oldgamesitalia.net/

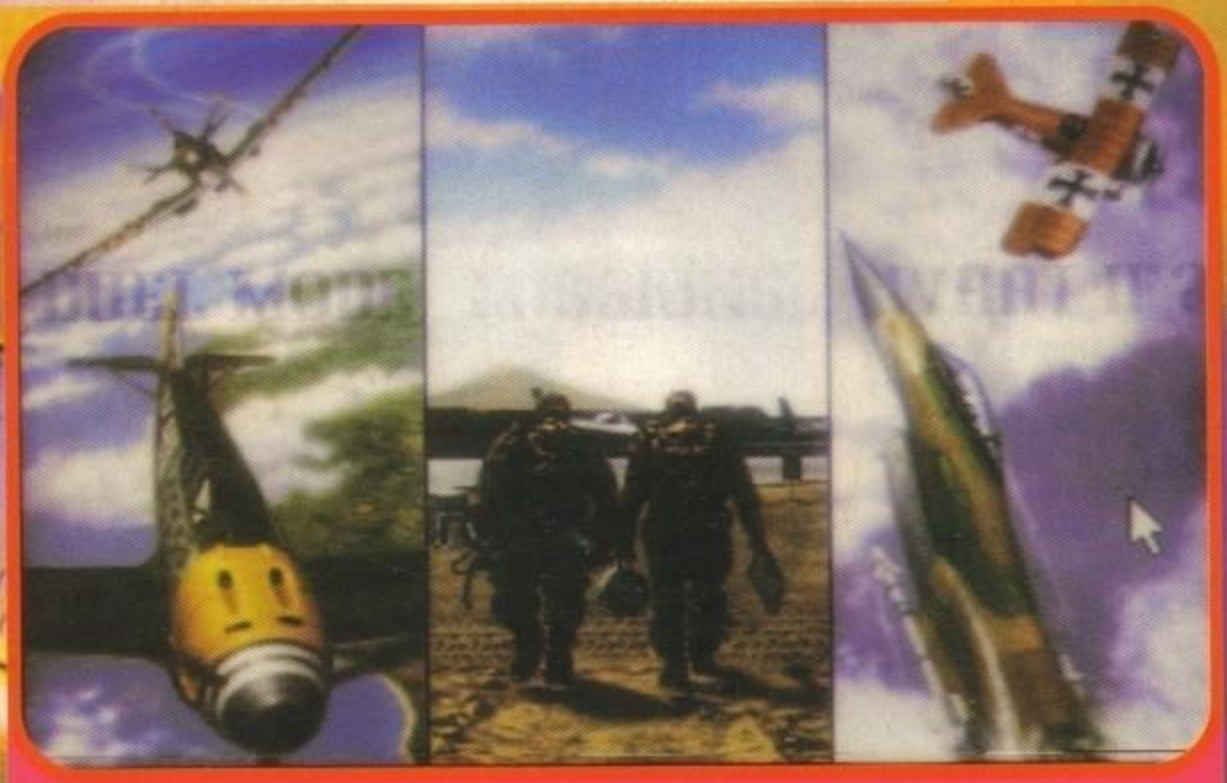
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

co? Sopra? Contro sole? Di lato? Fate un po' voi. L'ultima, ma non meno divertente opzione prevista è quella del modo a due giocatori: se disponete di due PC nella stessa stanza (o di un cavo molto lungo) potrete impegnare i vostri migliori amici/peggiori nemici in epici scontri nel blu dipinto di blu.

Il grosso del programma comunque lo si scopre una volta in volo: tutti o quasi gli sforzi del team di programmazione sono stati diretti al massimo livello di realismo possibile: pigiando un tasto è possibile muovere la testa per tutto il posto di guida, oltre a poter selezionare le canoniche visuali avanti-dietro-destra-sinistra. Questo significa che potrete tenere d'occhio con la massima facilità tutto quello che capita attorno a voi, senza dover trafficare troppo con la tastiera - basta tenere premuto il secondo tasto del joystick e potrete muovere lo sguardo e non il velivolo. Il discorso del realismo è ben chiaro anche per quanto riguarda la strumentazione: tutti i pannelli di solito occupano l'intero schermo, quindi esistono due visuali separate: quella degli strumenti e quella con il mirino. Inoltre, tutti i vari gadget sono al loro posto e sembrano proprio quello che devono sembrare: ovvero, se andrete a cercare una foto del cockpit di un Mirage IIIE, per esempio, scoprirete che è tale e quale a quello che potrete gustarvi giocando a Dogfight. Insomma, un simulatore di volo bello spesso. Ma com'è?

Alcune immagini tratte dalla piacevole introduzione animata iniziale che presenta brevemente alcuni degli scontri aerei possibili all'interno del gioco.



AERO TRIVIA

Dogfight è diviso in tre parti: la prima opzione ("Duel") vi permette di organizzare scontri testa-a-testa ambientati in uno dei sei conflitti disponibili scegliendo "da che parte stare". Per esempio, potrete volare con uno Spitfire sulla Manica o con un Mirage sulle Falkland. La seconda opzione ("Missions") vi permette di partecipare attivamente ai vari conflitti, inserendovi nelle varie missioni nelle quali dovrete svolgere di volta in volta compiti diversi.

La terza e ultima opzione ("What If") è la più interessante: è praticamente un "remix" della prima, ma vi permette di scegliere di giocare in doppio (con due PC), la località dello scontro, il velivolo vostro e quello dell'/degli avversario/avversari. E' possibile infatti misurarsi contro tre aerei contemporaneamente, di qualsiasi tipo. Potrete così organizzare scontri tra Fokker, Mirage, Spitfire e Mig15 contemporaneamente. Bella storia!

Marco Auletta

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DOG FIGHT
80 YEARS OF AERIAL WARFARE

Max

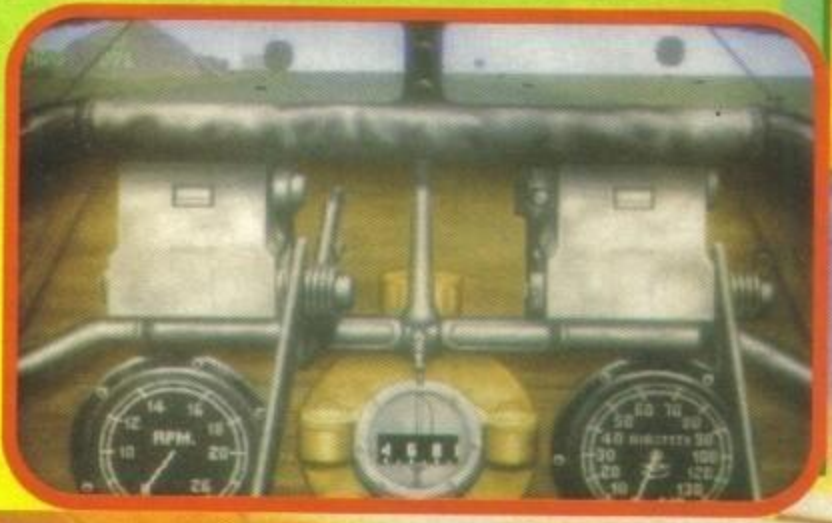
La prima volta che avevo sentito parlare di DogFight questo si chiamava in effetti Air Duel e avrebbe dovuto prevedere la possibilità di controllare perfino un caccia imperiale... Non so se l'uscita di X-Wing abbia in qualche modo contribuito a far eliminare questa opzione, che sarebbe stata sicuramente affascinante. DF rimane comunque un prodotto più che valido, che ancora una volta attribuisce alla MicroProse lo scettro nel campo delle simulazioni aeree.

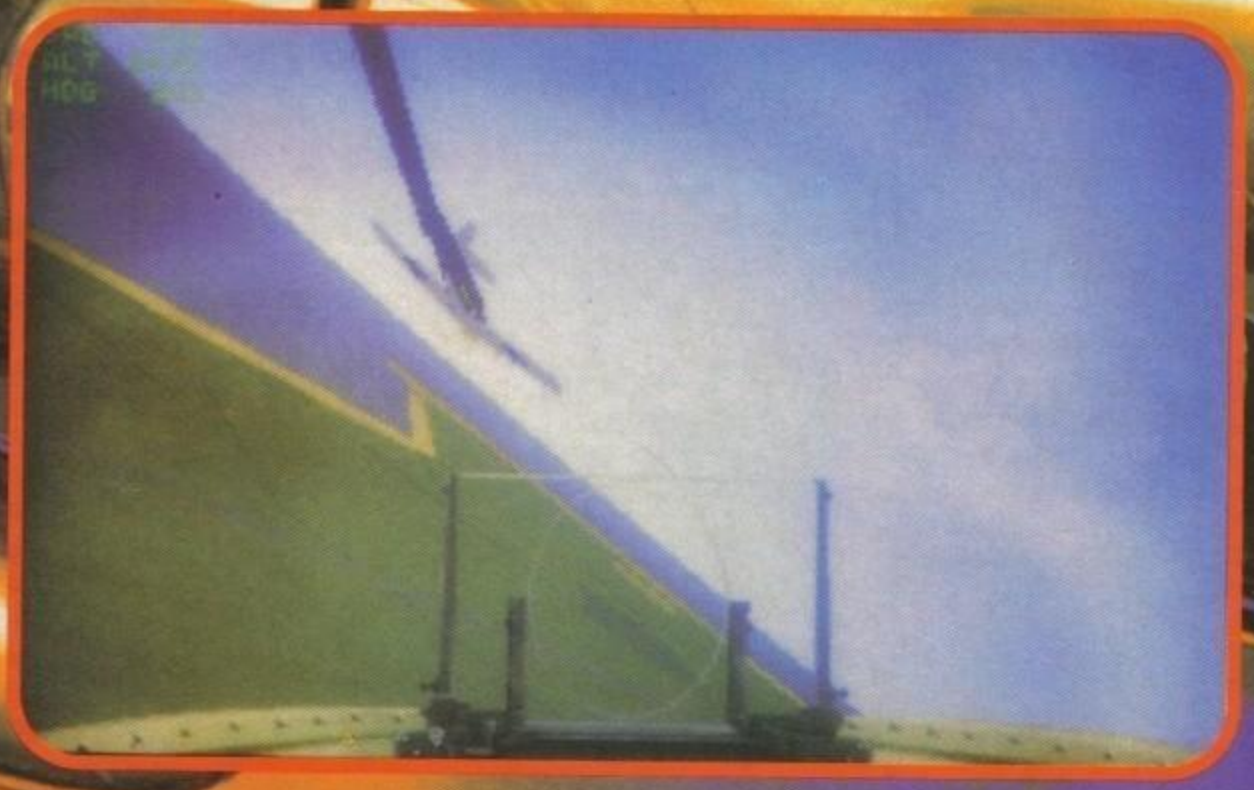
BDM

Un simulatore di volo può essere inteso in diversi modi, ci sono i simulatori che prediligono l'azione tipo Jetfighter II e i simulatori veri e propri come Falcon 3.0.
Bene, dove si colloca Dogfight? E' una domanda di difficile risposta, probabilmente alla Microprose hanno voluto fare un mix tra i due generi e, inizialmente, il divertimento è assicurato grazie alla varietà di aerei presenti e alle possibilità di combattimento alquanto insolite.
A lungo andare però quanto vi divertirete? Sebbene la grafica degli aerei sia molto dettagliata, il sonoro si difende bene e tecnicamente grosse pecche non siano presenti, ho il forte dubbio che la longevità di questo prodotto sia precaria, un tentativo di fare un qualcosa di originale (strano, contando che le ultime simulazioni Microprose erano fotocopie di un originale ipotetico che risale all'alba dei tempi, nuovi aerei quindi per la medesima simulazione, ma questo è un altro discorso...) che però non è pienamente riuscito a causa di una longevità che, almeno a mio parere, risulta un po' troppo bassa. Se dovessi consigliarlo a qualcuno quel qualcuno sarebbe probabilmente un maniaco di aereomodellismo e, solo in un secondo tempo, dei simulatori.

TMB

Sono perplesso, si tratta solo dell'ennesimo simulatore targato Microprose o cosa? Stranamente in questo Dog Fight c'é qualcosa di divertente, ovvero il combattimento uno contro l'altro che raggiunge un livello di esaltamento difficilmente paragonabile ad altri titoli simili; insomma pilotare un Mig-25 nel tentativo di far fuori un misero Spitfire ad elica è veramente il massimo!
Anche a livello di grafica siamo sopra la norma, il dettaglio degli aerei è veramente eccezionale ma forse si poteva far qualcosa di più per il paesaggio (la solita tavola da biliardo, questa volta un po' più particolareggiata). Insomma un bel simulatore, una volta tanto divertente e poco serioso.





http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

AQUILE D'ACCIAIO

Nemmeno Fighter Bomber aveva osato tanto! Ben dodici velivoli a disposizione, che lusso, eh? Ma andiamo a guardarli un po' più da vicino...

SOPWITH CAMEL (Grande Guerra)
La cuccia più famosa del mondo, ma non solo. Manovrabilissimo e veloce (almeno per quei tempi), verso il 1918 ce ne erano circa 1300 attivi in Francia.

FOKKER DR1 (Grande Guerra)
Uno degli aerei più manovrabili, è diventato famoso grazie all'asso tedesco Manfred Von Richthofen - il temuto Barone Rosso. Dotato di tre serie d'ali, poteva sfuggire a qualsiasi velivolo.

Mk II SUPERMARINE SPITFIRE (Seconda Guerra Mondiale)
Virtualmente la risposta britannica al crescente sforzo bellico tedesco, fu l'unico aereo a rimanere in produzione per tutta la guerra. Fu anche uno dei protagonisti della Battaglia d'Inghilterra.

MESSERSCHMITT Bf109E (Seconda Guerra Mondiale)
Un valido avversario per gli Spitfire e gli Hurricane degli alleati: un particolare sistema a iniezione permetteva al Bf109E di eseguire picchiate incredibili senza avere problemi di mancanza del carburante.

NORTH AMERICAN F-86E SABRE (Corea)
Uno dei primi caccia a reazione, l'F-86E fu il co-protagonista del primo scontro tra velivoli a ali inclinate e servì in qualche modo a ridare speranza ai "buoni" in attesa dell'F-4.

MIKOYAN-GUREVICH MiG-15 (Corea)
Per un breve periodo di tempo, il MiG 15 fu il caccia più temuto nei cieli coreani. L'arrivo dell'F86 in qualche modo fornì agli alleati un aiuto in più, ma la vera soluzione doveva ancora arrivare...

McDONNELL DOUGLAS F-4J PHANTOM II (Vietnam)
La disparità di forze durante la guerra in Corea portò alla realizzazione dell'F-4, un aereo multiruolo tutt'ora usato dalla Marina e dall'Aviazione dopo quasi trent'anni.

MiG-21F "FISHBED" (Vietnam)
Praticamente il corrispondente "oltrecortina" dell'F-4, il MiG 21 fu il caccia sovietico più venduto - più di diecimila unità in tutto nei vent'anni della sua vita. Più veloce, più manovrabile meglio armato e più economico dell'F-4. Un affare!

BRITISH AEROSPACE SEA HARRIER FRS1 (Falklands)
Uno dei caccia più famosi in assoluto, grazie alla capacità di decollare e atterrare in uno spazio molto limitato, senza bisogno di piste particolarmente lunghe. Durante la campagna delle Falklands, ne furono usati solo 28, ma fu merito loro se l'Inghilterra alla fine vinse.

DASSAULT BREGUET MIRAGE IIIE (Falklands)
Senza dubbio uno dei caccia più diffusi dopo la Seconda Guerra Mondiale, il Mirage III fu impiegato largamente dalle forze di Israele (con successo) e da quelle Argentine (con non molto successo).

GENERAL DYNAMICS F16A FIGHTING FALCON (Siria)
Al tempo del suo debutto, l'F-16 era virtualmente il miglior caccia in circolazione. Relativamente economico e ultramaneggevole, l'F16 è ormai considerato un "classico".

MiG 23S "FLOGGER B" (Siria)
Il "Flogger" è vagamente ispirato all'F111, più che altro per le ali ad assetto variabile. A pieno carico può raggiungere una velocità pari a Mach 2, il che lo rende un temibile avversario per l'F-4. Ultimamente è stato largamente ridisegnato e ri-nominato MiG 27.

PC

Garwsh! Uella! Si può usare l'F-16, il triplano Fokker, l'A-6... Ma, un momento, mi sto divertendo? Dopo aver giocato un po' a Dogfight, mi sono reso conto che si tratta praticamente di un gioco "verticale" (dicesi "verticale" di un software il cui utilizzo è limitato a un tipo preciso di utenti, per esempio un programma per creare disegni su stoffa tenendo conto del comportamento dei vari tessuti e delle tinte, probabilmente - e dico probabilmente - servirà ben poco alla gente comune e un po' di più a chi ha uno stabilimento tessile. Qualcuno vuole una copia di FabricDesigner Pro 4.1?). Voglio dire, è curatissimo, realistico a livelli mai visti, magari anche un po' originale ma... chi è che vuole passare ore e ore a sparare con dei proiettilini invisibili a dei velivoli che sembrano spalmati di colla e lavati in acqua calda (sono sempre così piccolo, non riesco mai ad avvicinarmi)? I moderni simulatori di volo, lo sanno tutti, pongono l'accento sulla varietà: c'è la missione in cui bisogna abbattere i caccia, va bene, ma c'è anche quella in cui bisogna affondare una flotta, distruggere un palazzo, intercettare un missile, andare a fare la spesa... Non che in Dogfight non si posa fare tutto ciò (anzi): il fatto è però che l'enfasi è posta chiaramente sull'attività citata anche dal titolo (il dogfight è il duello aereo), un attività che a voler ben vedere dovrebbe essere passata di moda, dopo l'exploit di prodotti come X-Wing, che pur non essendo un simulatore di volo "storico" è vario, interessante e soprattutto propone un qualcosa di simile alla trama. Dogfight è appetibile ed è più che consigliabile ai fan della simulazione "vecchia maniera", i quali troveranno un prodotto ultrarealistico (tutte le strumentazioni sono copie fedeli delle originali, i comportamenti dei velivoli sono riprodotti alla perfezione, persino i carrelli si aprono e chiudono - quando possibile - nella maniera giusta, vedi l'F16) ed è proprio per questo che non me la sento di appioppargli un voto basso. L'unico, ragionevole dubbio è il solito sulla configurazione necessaria: sul nostro 486DX a 33 si mette a scattare al massimo livello di dettaglio, che ci vorrà mai per giocare "tranquilli"?. Tirando le somme, non è il mio tipo di gioco, ma è senz'altro valido: comunque, è il vostro tipo di gioco?

TECNICA:	
GIOCABILITÀ:	
INNOVAZIONE:	
GLOBALE	89%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Commodore

B.C.S.

TEL.(02) 8464960
FAX.(02)89502102

ORARIO NEGOZIO
9.30 - 12.30
15.30 - 19.00
LUNEDI' CHIUSO

NOVITA'

VIA MONTEGANI,11 A MILANO

VENDITA ANCHE PER *CORRISPONDENZA*

KICKSTART 2.0
RISOLVI TUTTI I PROBLEMI DI COMPATIBILITA'
PERMETTE DI SELEZIONARE TRAMITE MOUSE
S/O 2.0 ED IL S/O1.3.
NESSUNA SALDATURA SEMPLICE DA INSTALLARE
MANUALE IN ITALIANO.
£. 69.000

KICKSTART 1.3
RISOLVI TUTTI I PROBLEMI DI COMPATIBILITA'
PERMETTE DI SELEZIONARE TRAMITE MOUSE
S/O 2.0 ED IL S/O1.3.
NESSUNA SALDATURA SEMPLICE DA INSTALLARE
MANUALE IN ITALIANO.
£. 69.000

KICKSTART 1.3 PER AMIGA 600
RISOLVI TUTTI I PROBLEMI DI COMPATIBILITA'
PERMETTE DI SELEZIONARE TRAMITE MOUSE
S/O 2.0 ED IL S/O1.3.
NESSUNA SALDATURA SEMPLICE DA INSTALLARE
MANUALE IN ITALIANO.
£. 65.000

ESPANSIONE PER AMIGA 600 PORTA LA MEMORIA A 2MB
£. 120.000

ESPANSIONE INTERNA 512KB. L.60.000
ESPANSIONE INTERNA 1.5MB L.180.000
ESPANSIONE INTERNA 2MB....L.250.000
ESPANSIONE 2/8MB A2000....L.280.000
ESPANSIONE EST.A500 2MB.. L.340.000

MODEM 2400 ESTERNO
V21-22-23-22BIS-MN5
9600 FAX-VIDEOTEL
ECCEZIONALE PER AMIGA
CON SOFTWARE PER PC E
WINDOWS 31
£. 350.000

PC 80386SX-25
CABINET DESK
LED VELOCITA'
CHIAVE
ACCESSO
2 MEGA RAM
HD40
MEGABYTE
DRIVE 1.4MBYTE
VGA COLORE
TASTIERA 102

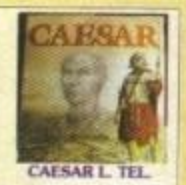
COMPRESO DELL' IVA
AL 19% £.990.000

AMIGA 1200 A PREZZO FAVOLOSO
SOFTWARE AMIGA DOS 3.0 IN ITALIANO
1MEGA ROM,2B RAM ESP.A 10MB
RISOLUZIONE 1280X512 A 256 COLORI
£.790.000

AMIGA 600 1 MEGA RAM
GARANZIA COMMODORE
ORIGINALE
£.489.000

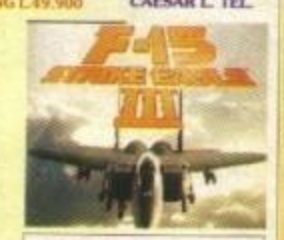
MAX MUM HM L. TEL.

DRIBBLING L.49.900



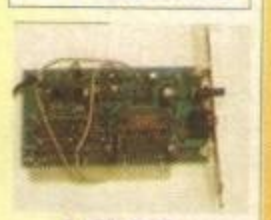
CAESAR L. TEL.

BODY BLOWS L.TEL.



F15-III PER PC L.109.900

L.349.000
HD40MEGABYTE PER AMIGA 1200
AMIGA 600 FACILE DA INSTALLARE


L.69.000
SCHEDA AUDIO PER PC COMPATIBILE
ADLIB E SOUND BLASTER

L.79.000
DIGITALIZZATORE AUDIO
PER AMIGA STEREO COMPLETO
DI PROGRAMMA DIMOSTRATIVO
IN ITALIANO.

SOFTWARE DIDATTICO PER AMIGA
PC IBM E COMPATIBILE.
ITALIANO ,MATEMATICA,INGLESE
PER LA 5 ELEMENTARE E
LE 3 MEDIE.

A4000

AMIGA 4000 CON HD130MB
GARANZIA ORIGINALE
COMMODORE
£.3.850.000

NOME COGNOME:
INDIRIZZO E N.CIVICO
CAP.CITTA'E PROVINCIA
PREFISSO E N.TELEFONICO
FIRMA SE MINORENNE UN GENITORE

DESCRIZIONE	COMP.	PREZZO

ORDINA DIRETTAMENTE TELEFONANDO AL (02)8464960 FAX(02)89502102
O SPEDISCI IL TAGLIANDO IN B.C.S. --- CONSEGNE ENTRO LE 24 ORE ! !

GARANZIA DA UNO A TRE ANNI
LABORATORIO TECNICO RIPARAZIONI PER COMMODORE PC E FAX
PAGAMENTI ANCHE A RATE
POSS E CARTE DI CREDITO IN NEGOZIO VISA

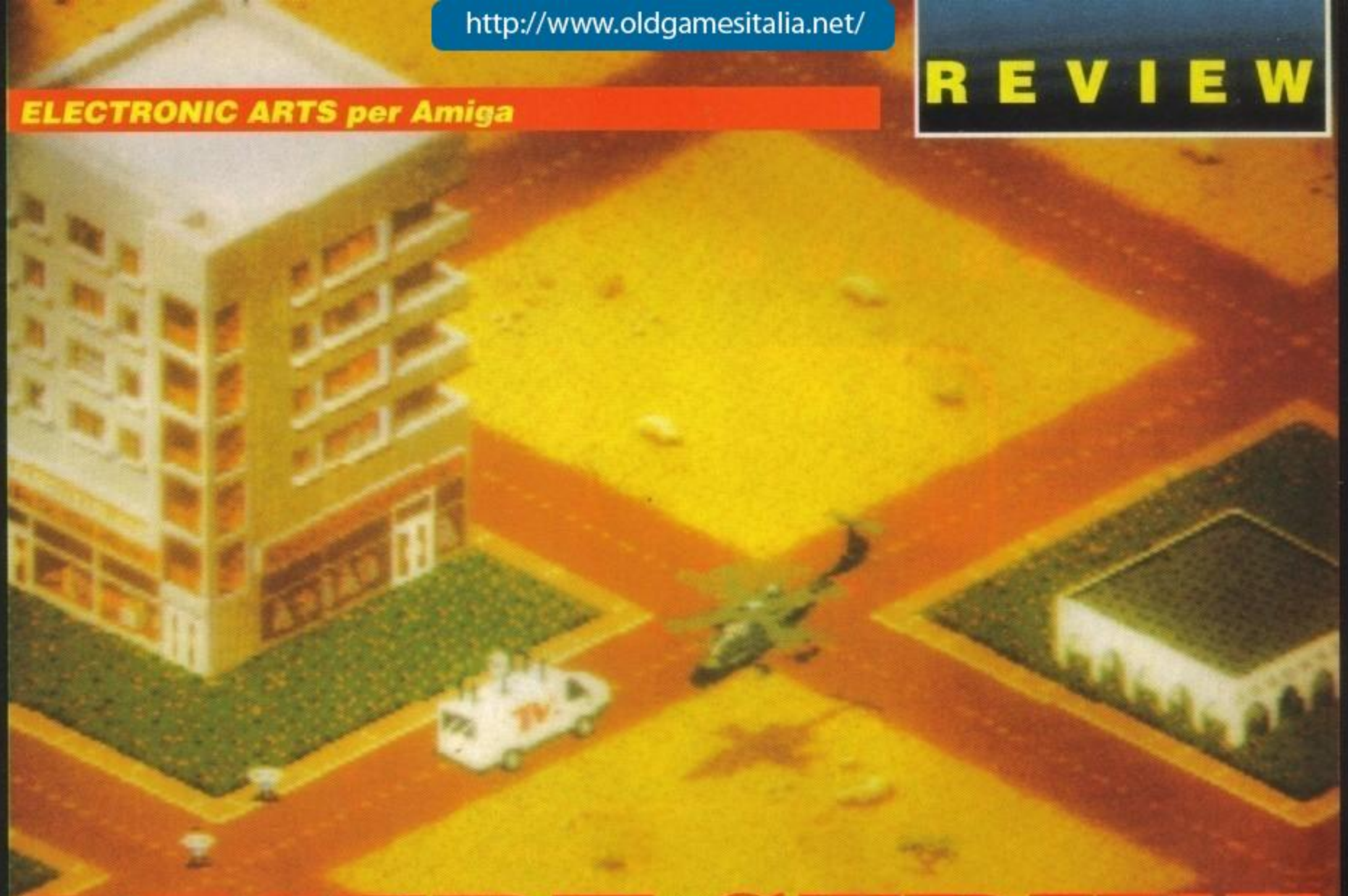
TUTTI I NOMI SOPRA CITATI SONO DEI LEGITTIMI PROPRIETARI. I PREZZI SONO COMPRENSIVI DELL'IVA.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

ELECTRONIC ARTS per Amiga



DESERT STRIKE

RECENSIONE REALIZZATA IN COLLABORAZIONE CON MARK RAMSHAW

Il recente conflitto iracheno ha lasciato la sua traccia anche nei videogiochi: poco più di un anno fa, usciva per Megadrive uno spara-e-fuggi guarda caso ambientato in una nazione mediorientale dal titolo più che mai ispirato dagli avvenimenti...

THE GAMES machine TOP SCORE

La situazione nel medioriente videogiochistico è altrettanto tranquilla e pacifica che in quello nostro: dittatori su dittatori si ergono a "futuri padroni del mondo", invadono staterelli adiacenti, si producono in misfatti, malvagità e angherie varie e in genere rompono un sacco le scatole. Non tutti però sono disposti a sopportare: in particolare, una nazione X (dove x è la somma di a più b al quadrato fratto...) ha deciso di dare una lezione a uno di questi gradassi, nel caso specifico il malvagissimo, cattivissimo, crudelissimo e untissimo Killbaba. A codesta nazione X, però, non basta vincere: per evitare nuovi exploit di aspiranti Dominatori dell'Universo, ha deciso anche di umiliare l'avversario e sfoggiare tutta la sua forza. Viene così mandato all'attacco uno sparuto gruppo di militari e qualche Apache, per poter dimostrare che si può schiacciare il dittatorucolo con un

minimo sforzo come fosse un insetto. Cattivi, eh?Le cattive notizie però arrivano a missione già iniziata: lo staterello in questione non è così disorganizzato come sembra, e all'avanzata dei Buoni oppone una fiera resistenza. Dopo le schermaglie iniziali, delle forze inviate rimane solo un elicottero e una nave appoggio che comunque dovranno riuscire a portare a

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DESERT STRIKE

vostro frullatorone, armato mi mitragliatori semi-computerizzati, missili Hydra e missili Hellfire. Dico semi-computerizzati perché i vostri armamenti saranno gestiti dal copilota controllato dal computer: potrete sceglierlo da un gruppetto ben nutrito, tenendo presente che ognuno ha le sue abilità: c'è quello che è uno scarso assoluto a mirare, quello che si lascia prendere dal panico, quello che vi ruba il portafogli mentre guidate, quello che vi fa delle proposte.... Durante il gioco, che, stavo dimenticandomene (ma lo avrete senz'altro visto dalle foto) è uno shoot'em-up a scorrimento multidirezionale con grafica in 3D isometrico forzato, avrete poi la possibilità di "tirare a bordo" alcuni militi dispersi che gridano e corrono avanti e indietro tra le dune, i palazzi

e così via: oltre a guadagnare punti, potrete utilizzarli per recuperare energia riportandoli alla base, e come copiloti durante le missioni seguenti. Come, ho nominato l'energia? Certo, che cosa credevate? Solo perché si va in giro su un elicotterone grosso e cattivo, non vuol dire che gli altri non abbiano l'intenzione di farvi a pezzetti: dovrete infatti difendervi costantemente da mezzi blindati, installazioni fisse, velivoli e perfino fanti armati di lanciarazzi e fucili - una vera seccatura! Per orizzontarvi un po' tra tutti i nemici da spappolare, gli edifici da distruggere e i compiti da svolgere avrete a disposizione un bel computer di bordo, che vi fornirà in qual-

siasi momento la posizione di ogni singolo oggetto sulla mappa e tutti i vostri obbiettivi - più di così, che cosa si potrebbe desiderare?
I Sunnominati obbiettivi variano di missione in missione (che, per la cronaca, sono circa una trentina e non sono neppure facili - questa è longevità): se all'inizio vi ritroverete a dover "semplicemente" distruggere campi di volo e centrali elettriche, proseguendo nel gioco dovrete catturare dei militi avversari per estorcere informazioni, aprire a missilate carceri e liberare i vostri compagni (che saranno senz'altro felicissimi di osservare dalle finestre un pazzo su un Apache che spara un Hellfire proprio dove loro sono seduti), fermare dei maledettissimi inquinatori che versano petrolio in mare come "rappresaglia" e così via. La vita dell'elicotterista oggi, ve l'ho già detto, non è per niente facile: non solo sarete costantemente ostacolati da un'insistentissima rete di installazioni a terra che non troveranno niente di meglio da fare che cannoneggiarvi, ma sarete anche perseguitati in ogni istante da altri elicotteri, mezzi blindati e gente che in genere non sa

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

farsi i fatti propri.
Per fornirvi qualche chanche in più, il Santo Protettore degli Elicotteristi Fuori di Melone però ha deciso di spargere qua e là per i livelli preziose riserve di carburante, armi extra e persino toppe con le quali riparare i danni causati al vostro Apache (pron. "apaci" e non "apasc", ma va bene lo stesso).. Insomma, che cosa aspettate? Andate a ristabilire l'Ordine e la Libertà, che cosa vi pagano a fare?

Amiga

Il famoso gioco bellico-elicotteristico per Megadrive è finalmente arrivato anche su Amiga, e non riuscirete a credere quanto è migliorato. Non è certo un segreto che Desert Strike sul MD era secondo in popolarità solo a Sonic. La combinazione di realismo, grafica eccellente e giocabilità a dir poco esplosiva lo trasformarono in un vincente nella scena delle console. In qualche modo, comunque, l'Electronic Arts è riuscita a rendere il gioco ancora migliore su Amiga: la grafica è la prima cosa che colpisce - è molto più colorata dell'originale, più grande, più dettagliata e più coinvolgente. Il sonoro non è da meno: le schermate d'introduzione sono accompagnate da alcune colonne sonore davvero notevoli, ma quelli che impressionano davvero sono gli effetti durante il gioco - c'è un costante rumore di armi da fuoco in sottofondo, più voci digitalizzate dall'Apache e addirittura grida di aiuto dai soldati a terra. L'unica cosa che non è cambiata è la giocabilità - non è una cosa così malvagia se si pensa che Desert Strike andava bene così come era. Il giocatore è ancora al posto di comando di un costosissimo Apache, armato fino ai denti con mitragliatrici, missili aria-aria e aria-terra. Non c'è niente di più soddisfacente di lanciare un Hellfire contro una base nemica e vederla svanire in una gigantesca palla di fuoco! Se non avete mai visto l'originale avrete certo di che divertirvi, perché sotto quello che sembra semplicemente un massacro costante c'è un sacco di finezza. Per fare un esempio, distruggete un palazzo e vedrete arrivare un singolo soldato armato di lanciarazzi che tenterà di abbattervi. Altri palazzi invece nasconderanno carburante extra, armi o scudi - e tutti verranno rigorosamente "raccolti" da un gancio calato dal vostro fruitatore; alternativamente, raccogliendo piloti dispersi e riportandoli alla base potrete ricostituire le vostre risorse. La famigerata curva della difficoltà è settata in maniera molto intelligente: ogni missione infatti rappresenta una sfida seria per qualsiasi giocatore, senza però renderle impossibili. Anche se i primi scenari sembrano abbastanza semplici - distruggere centrali elettriche, campi di volo e così via, proseguendo si devono risolvere problemi sempre più complessi come la liberazione di alcuni ostaggi, la difesa di alcuni depositi di petrolio o il dover fermare l'inquinamento delle coste fino ad arrivare allo scontro decisivo con Killbaba - l'equivalente locale di un certo tizio mediorientale che assomiglia a Mario. Desert Strike è probabilmente uno dei migliori shoot'em-up per Amiga, e se riuscite a reggere l'incredibile livello di violenza, suggerisco d'andarvi a prendere oggi stesso le chiavi del vostro Apache.

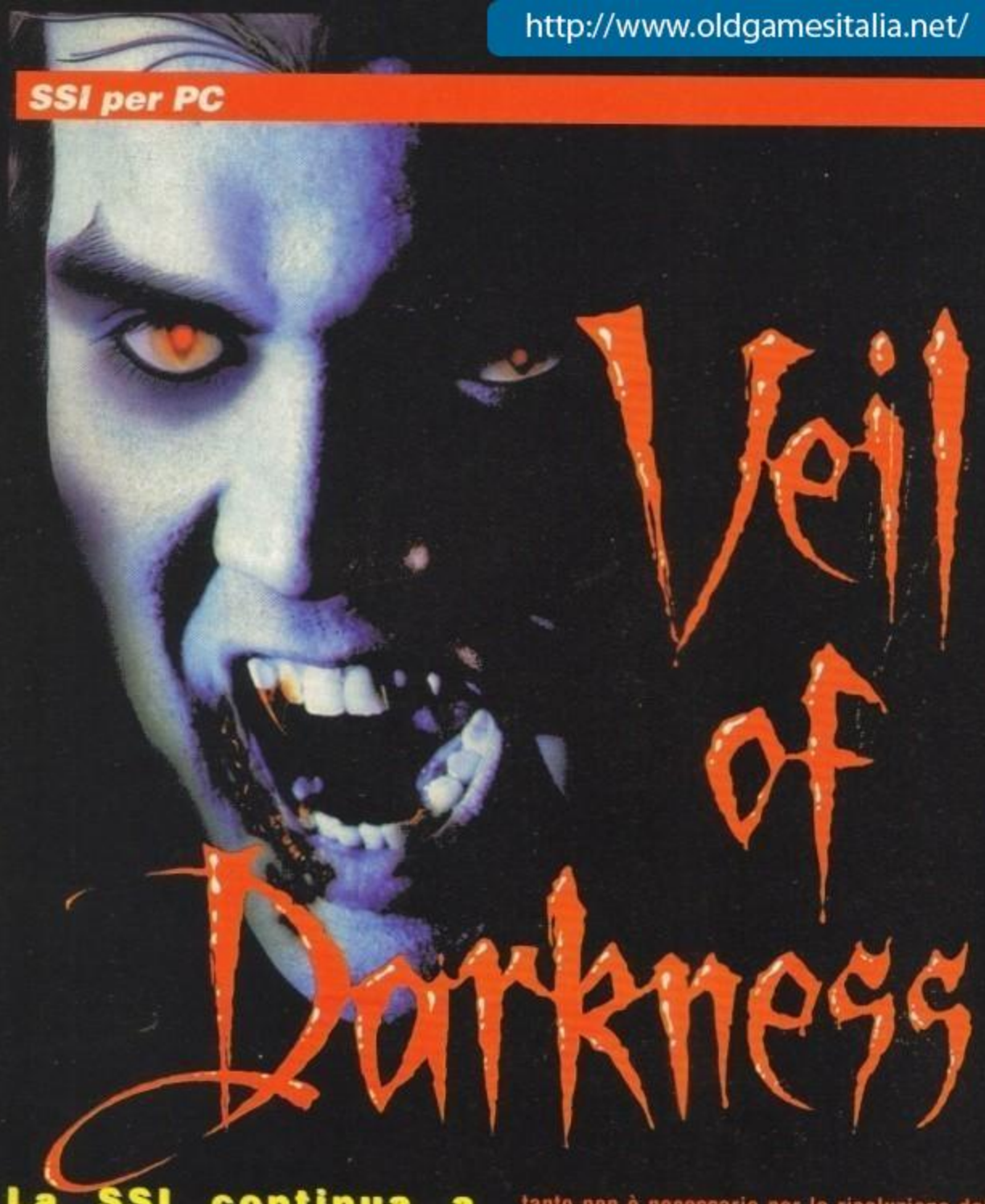
TECNICA:
GIOCABILITÀ:
INNOVAZIONE:

GLOBALE
95%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Veil of Darkness

La SSI continua a macinare adventure, RPG e simulazioni strategiche con una frequenza a dir poco allucinante; questa volta, però, affronta un nuovo argomento: l'horror.

Vediamolo.

Dunque, dunque, dunque. Era una notte buia e tempestosa (sì, lo so, come inizio è banale, ma tutti i grandi romanzi iniziano così, e quindi...) e voi stavate tranquillamente viaggiando a bordo della vostra astronave con destinazione ignota, per arrivare là dove nessun'altro uomo era mai giunto prima... Alt! Non è esatto, ve ne stavate sì viaggiando tranquillamente sulla vostra ciabatta di latta, ma per andare a trovare un vostro lontano parente sui monti Carpazi.

Tutto filava liscio come l'olio. Il viaggio procedeva allegramente tra una bottiglia di whisky e una di bourbon. L'hostess, affidatavi gratuitamente dalla compagnia aerea un paio di mesi prima, quando avevate acquistato codesta catapecchia volante, svolgeva bene le sue "incombenze" lavorative (non stiamo a precisare quali potessero essere tali incombenze, tanto non è necessario per la risoluzione del gioco...). Ed infine, il temporale che vi aveva accompagnato lungo tutto il tragitto e che contribuiva a creare una certa atmosfera da film dell'orrore.

Ehm, dicevamo che tutto filava liscio come l'olio, almeno fino a quando non entraste all'interno della

zona aerea rumena. Le forze armate di tale paese si misero subito in azione e in men che non si dica vi ritrovaste in un vero inferno di fuoco... Alt! Non è esatto, riprova e controlla (e due...). Ultimamente comincio a divagare un po' troppo. Riprendiamo. Eravate appena entrati nelle proprietà aeree della Romania quando inspiegabilmente sentiste un forte dolore nella zona del collo, come se un grosso tafano, dalle dimensioni di un condor, vi avesse appena morso sulla giugulare; il che era impossibile, poiché all'interno della cabina di comando c'eravate solo voi e l'hostess, quest'ultima completamente fuori uso dopo aver concluso l'ennesima... ehm, incombenza. Quindi niente insetti o altri animali non identificati nelle vicinanze. Contemporaneamente, come se già non bastasse, i motori del vostro velivolo cominciarono a perdere colpi e per qualche secondo il rischio di precipitare fu enorme...

Nel frattempo... Cambio di scena: proprio nel paesino sottostante alla traiettoria di volo dello shuttle, all'interno di un lugubre castello, un vecchiardo malefico di nome Kairn se la rideva di gusto per le vostre disgrazie. Chi era costui? E come faceva a sapere dei vostri problemi di volo?

Dunque, Kairn non è altro che il cattivone di turno che, naturalmente, dovrete sconfiggere. Ma di questo ne parleremo a tempo debito. Allora, Kairn è un uomo (uhm... non so proprio se lo si può definire uomo, comunque...) dai malefici poteri, ha ucciso suo padre e suo fratello, e tanto per metterci un tocco di originalità si nutre di sangue umano (ora, se non sbaglio la Transilvania è una regione della Romania... due più due uguale quattro... che sia un vampiro?!?). Ora, se i conti tornano (e tu che ne sai che magari non stanno fuori a cena? NdElo), è stato proprio il caro Kairn ad avervi provocato tutti questi dispetti, tuttavia grazie alla vostra purezza d'animo, nel senso che con tutto l'alcool che avevate ingerito quella sera il vostro corpo era lindo e disinfettato, riusciste nell'intento di riprendere tempestivamente il controllo del mezzo volante.

Kairn, anche se pure lui ubriaco fradicio (questo tipo di sangue, il GA 99 (Gradazione Alcolica 99%, NdShin) proprio non lo reggo, hic... NdKairn), non si diede per vinto e così, in un lampo di genio, ordinò a un paio di suoi pipistrelli di trasformarsi in kamikaze e di lanciarsi contro il vostro UFO.

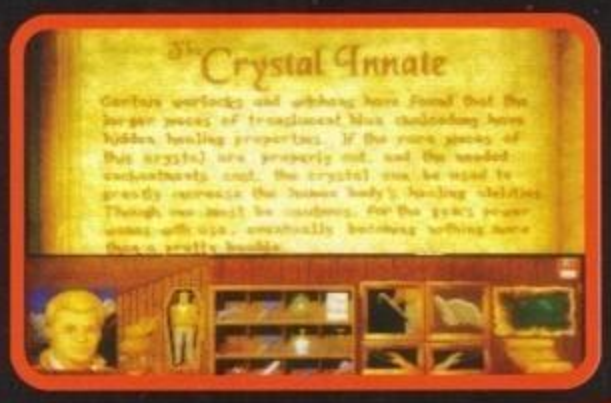
E così fu: SPLAT! Voi perdeste definitivamente il controllo e vi schiantaste al suolo. Fine della stor... ALT! Ci risiamo. Sì, è vero che perdeste il controllo, ma invece di schiantarvi al suolo, miracolosamente effettuaste un atterraggio di fortuna.

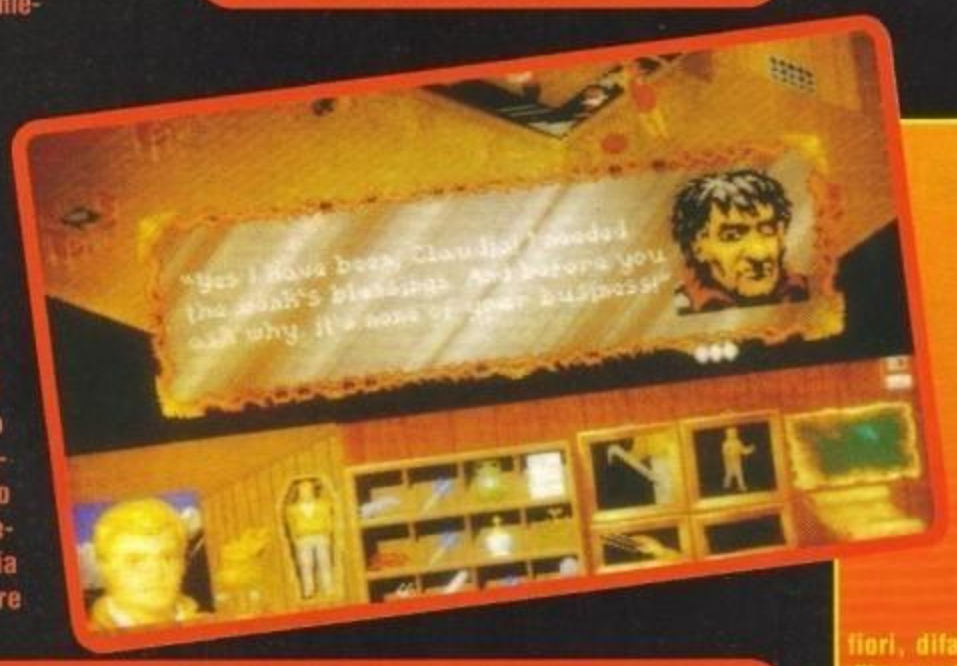
Delle mani misteriose vi raccolsero e vi portarono nella propria

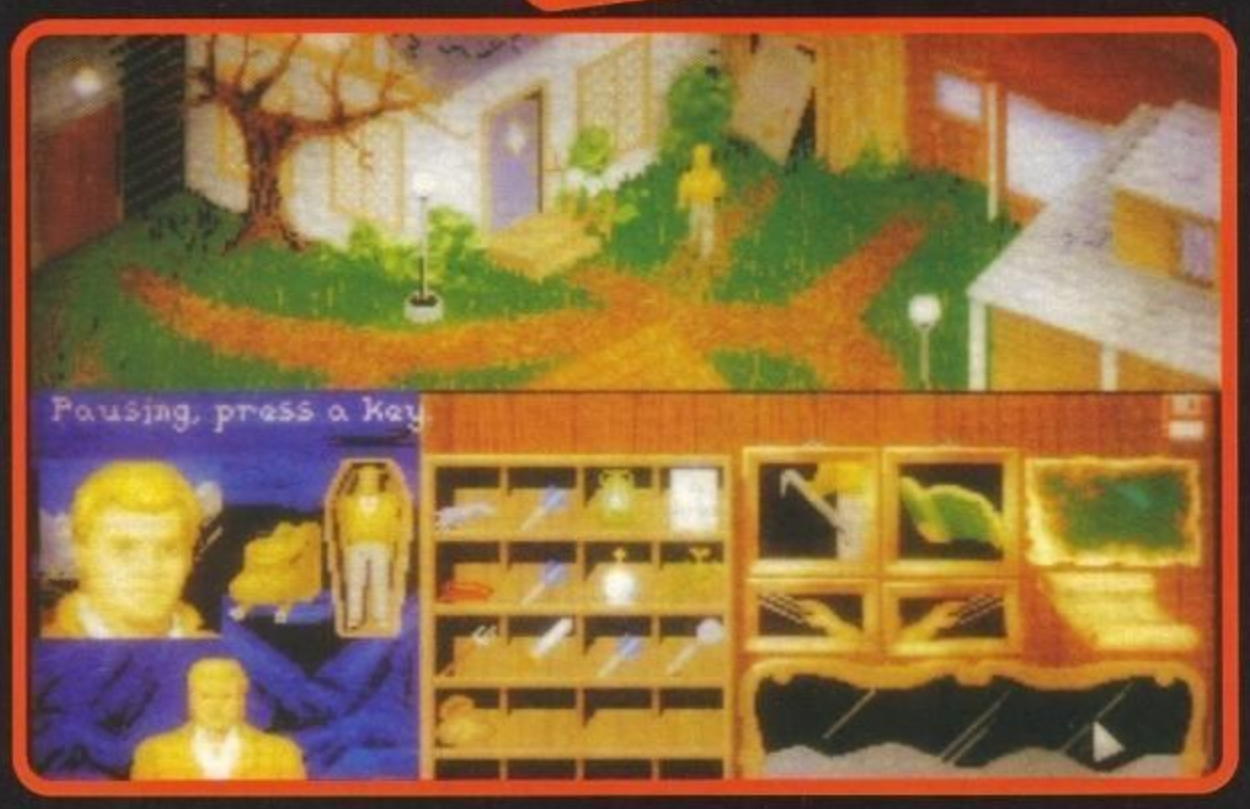
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

dimora per darvi cure e ristoro...
Eravate caduto nelle mani del malefico Kairn? No, eravate stato salvato da una giovane fanciulla e da Ivan il suo servo. Dopo quasi cinquanta ore di sonno consecutivo, vi svegliaste appunto sano e salvo con al vostro fianco la coraggiosa fanciulla.
A questo punto l'"acapo" era d'obbligo, poiché è proprio così che inizia la vostra avventura. Ma cosa dovete fare? Non è più semplice fare una telefonata, prendere un aereo e andarsene da quel lugubre paesino? Purtroppo no, poiché codesto posto è dimenticato da Dio. Nessuno aveva mai visto prima un aereoplano: mostro volante, uccello di ferro, ci fosse uno che avesse mai sentito la parola aereoplano. Allora? Allora l'unica cosa da fare è andare nel posto in cui avete effettuato l'atterraggio di fortuna per vedere in che condizioni è il vostro aereo, ma il padrone di casa (il papà della fanciulla) vi chiede prima un favore: di riportargli il proprio martello, che doveva avere un certo Eduard. Uscite di casa, cominciate a chiedere in giro, ascoltate per puro caso una conversazione e venite a sapere che Eduard è stato ucciso in libreria, probabilmente da un lupo mannaro, ma il corpo non è stato ritrovato. Andate in libreria (cominciano i grattacapi...), grazie al vostro formidabile fiuto trovate corpo e martello, tornate dal papà della bella ragazza e venite a conoscenza di una strana profezia nella quale voi siete il prescelto per sconfiggere il malefico Kairn. Vi procurate una mappa e andate in giro per la valle, trovate il posto in cui l'aereo è precipitato, ma quest'ultimo non c'è: è stato portato via dagli zombie di Kairn. Per scoprire dove, però, dovete prima fare un favore a un tipo che è stato tramutato in albero proprio lì: ritrovargli il corpo da essere umano... Mha! Quando si dice sfig...
Comunque si è capito. Il ciclo di enigmi da risolvere è cominciato e si fermerà solo quando ritroverete l'aereo, farete secchi gli zombie, i lupi mannari e ovviamente Kairn.
Ma veniamo al dunque, o meglio alla struttura del gioco. La visuale, come si vede dalle foto è in treddì isometrico, mentre il gioco è sostanzialmente un'adventure caratterizzato da molti elementi tipici di un gioco di ruolo. Particolare questo che traspare chiaramente dal modo in cui vengono affrontati gli innumerevoli combattimenti che vi attendono durante la vostra avventura, ripetutamente turbata dalla presenza di creature a dir poco orrende (zombie, lupi e bestiacce di ogni genere), con la possibilità di usare le più svariate armi di volta in volta in vostro possesso, persino un bel forcone da contadino.







Direi di passare quindi all'interfaccia utente che per nostra fortuna è diversa dai soliti game targati SSI ed è gestibile interamente via mouse. Difatti col tasto sinistro del mouse ci si muove, mentre col destro si raccolgono automaticamente gli oggetti presenti sullo schermo (ovviamente clickandoci sopra). La finestra che caratterizza l'interfaccia è caratterizzata principalmente dalla figura della vostra persona, la quale vi permette di visualizzare i vari oggetti che potrete utilizzare, quelli che tenete in mano e i vari indumenti che possedete, vi verrà inoltre segnalato il contenuto del vostro zaino; presenti inoltre due particolari icone che gestiscono in modo funzionale l'utilizzo dell'oggetto che avete in mano in quel momento. Quindi se avete un'arma o siete a mani nude l'azione principale è colpire, se avete una chiave potrete aprire una porta, se avete una spranga aprire una cassa, eccetera eccetera.
Per parlare con la gente, invece, è lo stesso puntatore del mouse a cambiare forma automaticamente e ad assumere le sembianze della classica nuvoletta in stile fumetto. Per rimanere in tema la gestione dei dialoghi è abbastanza semplice e per darvene un'idea è praticamente la stessa che veniva usata in BAT II: durante i colloqui i vari argomenti che potete trattare vengono evidenziati da una sottolineatura, mentre alla fine di uno di questi se volete chiedere qualcos'altro siete liberi di farlo dando l'input via tastiera. Ok, credo di avere finito, pertanto vi rimando al commento...

Divagamente vostro.

Shin

PC

Niente male, davvero niente male. Per gli appassionati come il sottoscritto non è davvero niente male: si lascia giocare senza troppe pretese e gli enigmi sono strutturati veramente bene. Giusto, prima che mi dimentichi un consiglio velato: per poter proseguire nel gioco è fondamentale prestare molta attenzione ai colloqui, è da lì che partono tutti i suggerimenti per poter risolvere gli enigmi. Comunque andiamo avanti.
Veil Of Darkness non è solo rose e fiori, difatti tecnicamente parlando non è nulla d'impressionante, probabilmente anche a causa del fatto che è sviluppato per girare alla stessa maniera sia su un 286 che su di un 486, ovviamente caricamenti a parte; e non so proprio dire se questo possa essere un pregio o un difetto: ogni medaglia ha le sue due facce... Tuttavia il lato peggiore del gioco non è sicuramente questo, bensì la stessa interfaccia di cui sopra, la quale non saprei proprio come definirla. E' abbastanza semplice da usare, innovativa per i giochi SSI, ma comunque abbastanza scomoda, in quanto ogni qualvolta si vuole fare qualcosa di più complesso che prendere un oggetto o guardare la mappa, beh, bisogna portarla a tutto schermo. A parte questo fattore e la grafica non proprio eccezionale il gioco dovrebbe fare gola a tutti gli avventurieri-errepigisti che si rispettino, in quanto nel complesso ben strutturato e d'ottimo effetto horror.

TECNICA:	GLOBALE
GIOCABILITÀ:	87%
INNOVAZIONE:	

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Un po' di siesta dopo aver rincorso fin lassù, nell'intrico della foresta, migliaia di orme che si irradiano da una sponda del laghetto, sotto l'impetuosa cascata. Fortunatamente ho con me le mie compagne di viaggio più affidabili e sicure: le Worksteps.

WORKSTEPS

INDOMABILI PER NATURA.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PERGIOCO

MILANO Vendita telefonica, consegne in tutta Italia tel.02 /874580-874593.

MILANO negozio via San Prospero 1, MM1 Cordusio.

ROMA negozio via Degli Scipioni 109-111,Metro Ottaviano.

PERGIOCO
catalogo videogames completo gratuito 12 pagine

Videogames
da sempre solo gli originali

tutti i videogames Amiga PC nella cabina di pilotaggio

AMI=AMIGA PC: *=5 1/4 $=3 1/2 +=5&3 prezzi in migliaia di lire

titolo	tra	ami	pc	disk	scheda
A.G.E.	SI	59,9	59,90	*$	V
A320 AIRBUS	SI	99,9	99,90	$	V
ACES OF THE PACIFIC		....	99,90	$	V
AIR COMBAT Chuk Yeager's	SI	....	79,90	$	CEV
ANCIENT ART OF WAR IN SKIES		....	129,90	$	V
ARMOUR GEDDON		....	79,90	$	EV
B17 FLYING FORTRESS		....	99,90	$	V
BATTLE OF BRITAIN		69,9	....		
CAR AND DRIVER	SI	....	89,90	$	V
EPIC	SI	69,9	79,90	$	V
F-117A STEALTH FIGHTER 2.0		....	89,90	$	V
FALCON 3.0		....	109,90	$	V
FALCON 3.0 FIGHTING TIGER		....	69,90	$	V
FORMULA 1 3D	ITA	49,9	....		
GRAND PRIX		79,9	109,90	$	V
GUNSHIP 2000	SI	....	89,90	$	V
GUNSHIP 2000 SCENARIO		....	69,90	$	V
HARRIER JUMP JET		....	109,90	$	V
JET + JAPAN Scenary Disk		....	20	*	HCE
JETFIGHTER II MISSION DISK		....	69,90	+	CEV
MANTIS XF5700 Experim. Fighter		....	129,90	$	V
NOVA 9		89,9	....		
RED BARON		....	99,90	$	V
RED BARON MISSION BUILDER		....	79,90	$	V
SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE	ITA	....	99,90	+	EV
SHUTTLE		99,9	99,90	$	CEV
STUNT ISLAND		....	129,90	$	V
TRACON II		69,9	....		
compilation					
AIR COMMANDER (6 giochi)	SI	....	89,90	$	

tutti i videogames Amiga PC Strategici

AMI=AMIGA PC: *=5 1/4 $=3 1/2 +=5&3 prezzi in migliaia di lire

titolo	tra	ami	pc	disk	scheda
di guerra					
A LINE IN THE SAND		....	99,90	$	EV
ATAC Secret War Against Drugs		....	99,90	$	V
BATTLESCAPES (compilation)	SI	....	49,90	+	
BIRDS OF PREY	SI	69,9	109,90	$	CEV
CAMPAIGN	ITA	79,9	89,90	$	EV
CARRIER COMMAND		....	24,90	$	
CARRIER STRIKE		....	79,90	$	EV
CARRIERS AT WAR		....	99,90	$	EV
CONFLICT: KOREA		79,9	....		
CONFLICT: MIDDLE EAST		42,9	....		
FIGHTER COMMAND	SI	....	59,90	$	EV
GETTYSBURG	SI	....	49,90	+	
GREAT NAPOLEONIC BATTLES	ITA	49,9	59,90	$	EV
GREAT NAVAL BATTLES		....	99,90	$	V
GREAT NAVAL BATTLES SUPERSHIPS		....	59,90	$	V
HARPOON Nuova Edizione	SI	79,9	89,90	$	CE
HARPOON Designers' Series		....	69,90	$	EV
HARPOON Persian Gulf BS4	SI	49,9	49,90$*	+	CEV
HARPOON Scenario Editor	SI	49,9	49,90	$*	CE
HARPOON The MED Conflict BS3	SI	49,9	49,90	+	CE
L'EMPEREUR NAPOLEON 1		....	79,90	+	CE
NO GREATER GLORY		79,9	....		
PANZER BATTLES		79,9	79,90	*	HCEV
RAMPART	SI	49,9	69,90	$	EV
SAMURAI The Way of the Warrior	SI	....	59,90	$	EV
STEEL EMPIRE	ITA	69,9	89,90	$	V
STRIKE FLEET	SI	59,9	....		
THE FINAL CONFLICT	SI	....	49,90	$	CEV
THE SPOILS OF WAR		....	69,90	$	EV
V FOR VICTORY		....	109,90	$	VS
V FOR VICTORY II		....	109,90	$	V
VIKINGS Fields of Conquest	SI	49,9	....		
WHITE DEATH		....	59,90	+	
ecologia					
SIM LIFE		....	99,90	$	V
economia					
A-TRAIN	SI	....	99,90	$	HEV
AIR BUCKS	SI	....	69,90	$	EV
MERCHANT COLONY	SI	....	59,90	$	CEV
entomologia					
SIM ANT	ITA	89,9	89,90	+	EV
fantascienza					
AIR SUPPORT	SI	69,9	....		
BATTLE ISLE	SI	....	79,90	$	EV
DOMINIUM	SI	99,9	109,90	$	V
HARD NOVA	SI	49,9	....		
MILLENNIUM Return to Earth		....	79,90	$	EV
WING COMM.II Spec.Operations 1		....	49,90	$	EV
WING COMM.II Spec.Operations 2		....	49,90	$	EV
WING COMM.II Speech Acces.Pack		....	49,90	$	EV
WING COMMANDER		79,9	....		
WING COMMANDER II		....	89,90	$	EV
fantasy					
SIEGE		....	89,90	$	V
WARRIORS OF RELEYNE	SI	49,9	....		
globalità					
BUSHBUCK	ITA	....	89,90	$	HCEV
GLOBAL EFFECT	SI	69,9	89,90	$	V
MEGA LO MANIA		69,9	....		
SIM CITY/POPULOUS (compilation)		69,9	89,90	$	
POPULOUS 2	ITA	79,9	99,90	$	V
POPULOUS 2 CHALLENGE	SI	45	....		
POPULOUS WORLD EDITOR	SI	49,9	....		
POWERMONGER	SI	....	89,90	$	EV
SIM CITY FUTURE CITIES		33	....		
SIM EARTH	SI	89,9	89,90	$	HEV
THE PROMISED LANDS esp.POPULOUS		21	....		
UTOPIA Creation of a Nation	SI	....	69,90	$	EV
politica					
CRISIS IN THE KREMLIN		....	99,90	$	EV
storici					
CASTLES	SI	69,9	69,90	$	CEV
CASTLES DATA DISK	SI	....	49,90	$	CEV
CASTLES II		....	89,90	$	CEV
CENTURION DEFENDER OF ROME	SI	59,9	....		
CIVILIZATION	SI	89,9	99,90	$	EV

D&D 2nd ed. 33900
giochi di ruolo
catalogo completo gratuito 8 pagine

giochi da tavolo con miniature
catalogo completo gratuito 8 pagine

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

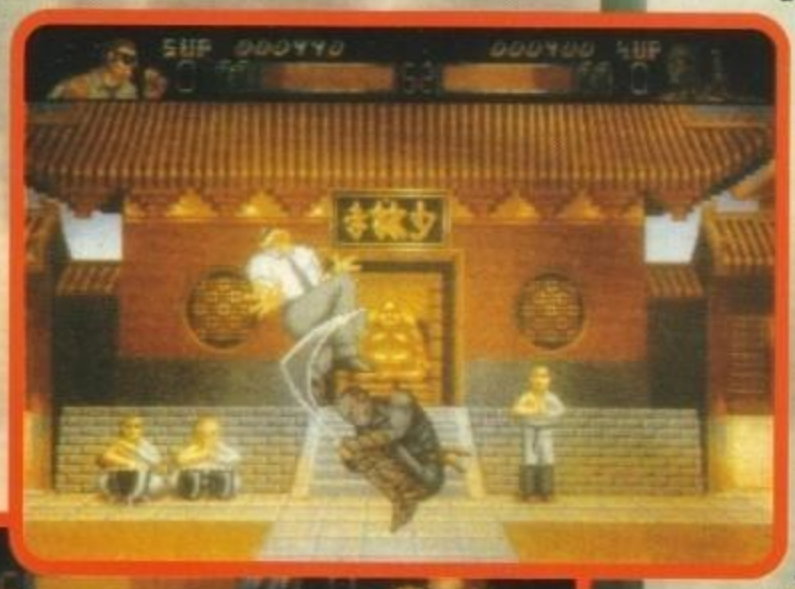
TEAM 17 per Amiga

Era ora! L'attesa è stata lunga, interminabile, spasmodica, ma finalmente questi fatidici tre dischetti sono arrivati fino alle mie avide mani. E' veramente il picchiaduro dell'anno? Del secolo? Del millennio? Mah, vediamo.

THE GAMES machine STAR PLAYER

BOH BLOWS

Dunque, prima di cominciare lancio un appello per chiedere un po' di clemenza, lo so che non lo dovrei scrivere, ma io mi domando e dico: come cavolo faccio a tirarli fuori dodicimila caratteri su un gioco che a parte l'andare ad analizzare i vari aspetti non offre una trama su cui divagare, non dico tanto, ma almeno un pochino? Ecco, lo so che quando Max leggerà questa introduzione mi tirerà dietro fulmini e saette, ma almeno voi cercate di capirmi...
Vabbè, bando alle ciancie e cominciamo. Era una notte buia e tempestosa... okay, okay, scherzavo. Non ve la pigliate, stavo solo scherzando. Mmh, però, ora che ci penso, il nome del cattivone finale da battere è Max, guarda caso proprio come Lui (la maiuscola è puramente voluta... Avrò anche il diritto di tentare di salvarmi la pellaccia!)... Scrumble! Scrumble! Rattle! Rattle! (Quella cosa che possiedo e che assomiglia vagamente a un cervello si è messa in moto)(probabilmente sarà la lavatrice di casa, nessuno potrà mai credere che Shin abbia veramente un cervello, ndMax).
Siamo a Milano, terra di storie d'orrore e di paura. Da qualche parte, nei suoi meandri, è nascosta la segretissima redazione di The Games Machine dove regna incontrastato il dominio di un essere malvagio: Max, il caporedattore!!!
Nonostante il clima di tensione che aleggiava costantemente nell'aria il lavoro procedeva regolarmente, ogni redattore cercava di dare il suo contributo per far sì che la rivista migliorasse sempre di più.
Max era stato sempre un po' irascibile, d'altronde per far bene il suo lavoro bisogna avere pugno fermo e due "beeep!" così. Da un po' di tempo tuttavia qualcosa in lui è cambiato. Non è più il solito Max... Prima, al limite, quando qualcosa non funzionava entrava in gioco l'ormai pluricitato e pluridecorato gatto a nove code, ma ora le cose sono notevolmente peggiorate. E' diventato più manesco, più cattivo, sembra quasi indemoniato. Per usare un eufemismo inglese lo potrei quasi chiamare Evil Max.
I redattori ce la misero proprio tutta per cercare di farlo ragionare, per cercare di fargli capire che a volte esagerava, ma non ne volle proprio sapere: era il caporedattore e gli altri dovevano eseguire i suoi ordini, ad ogni costo! Passarono alcuni giorni, ma la situazione non accennava a migliorare, anzi da quando Max era tornato dall'ultimo suo viaggio negli U.S.A. le cose andavano decisamente peggio. Si tenne così una riunione in gran segreto, in cui i redattori più validi decisero che era venuto il momento di spodestare Max dal suo trono, con le buone o le cattive. Alex (conosciuto anche come Lo-Ray) partì per un ritiro spirituale assieme al suo maestro di Tai Chi, pronto ad affinare le sue tecniche. Shin (Dan) e MA (Nik) cominciarono un allenamento intensivo; Elo (Maria) andò a Pordenone, più che altro per rivedere un'ultima volta Giancarlo; BDM (Junior) e Mirko (Ninja) si recarono a Lourde per fare un bagno nell'acqua santa e sperare così in un miracolo; Andrea Fattori (Dug), ritirato il suo ultimo assegno, si recò da Burghy per un'abbuffata di dimensioni colossali; Luke (Cossak), andò invece in Siberia assieme alla Chiara; Raffaele (Mike), tornò dal padrino per alcuni consigli; e infine Andy (Yitu) partì per gli States, patria dei PC ma soprattutto di Carl Lewis. Dopo un breve periodo gli eroi tornarono nella terra madre e si accordarono per un torneo in cui il vincitore avrebbe sfidato Max in un combattimento all'ultimo sangue, dove nessun colpo era proibito, neanche il temutissimo "lancio del Mac sui denti". Ma nessuno sapeva che sotto quello che sembrava un normale essere umano (beh si fa per dire...) si celava l'esoscheletro in titanio del temutissimo T17...
Allora, vogliamo vedere invece cosa si cela dietro a questi fantomatici tre dischetti? Right. I dieci combattenti ve li ho già grosso-



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

modo presentati e comunque, da qualche parte in queste quattro pagine, troverete la scheda relativa ad ogni singolo contendente. Il cattivone finale, come detto, è Max che pian piano assumerà le sembianze del temutissimo T17 durante lo scontro finale e che quindi vale doppio. Se selezionate il modo a un giocatore la vostra scelta viene limitata tra quattro personaggi: Dan, Nik, Lo-Ray e Junior. L'ordine in cui sfidare i vari combattenti, meno male, è casuale; è difatti la difficoltà a cambiare, a secondo dell'ordine. A esempio, se incontrate Maria al primo turno, questa pone una certa resistenza, se la incontrate all'ultimo, ovviamente, è molto più difficile da sconfiggere. Io purtroppo l'ho incontrata al terzo e ne sono uscito sconfitto... ma è giusto che sia così. Comunque ogni personaggio controllato dal computer ha una sua tecnica, delle sue mosse speciali, e quindi bisogna riuscire a trovare la strategia giusta per ognuno di questi.
I fondali su cui affrontare i combattimenti sono sette, ognuno animato in qualche dettaglio (anche se niente parallasse, purtroppo): gente che incita alla lotta, flash dei fotografi, giochi

di luce, surfisti, eccetera. Se selezionate l'opzione a due giocatori potete effettuare la scelta del personaggio da usare tra tutti e dieci quelli presenti, escluso ovviamente Max. Idem con patate e cipolle per quanto riguarda il modo torneo, e qui va fatto un discorso a parte. Questa interessantissima opzione permette di svolgere un vero e proprio torneo ad eliminazione diretta, come se ci trovassimo davanti alla fase finale di una coppa del mondo di calcio. E' possibile partecipare in quattro o in otto, e ognuno può scegliere il personaggio che preferisce, senza nessuna limitazione di sorta (sempre Max a parte), nel senso che possono prendere lo stesso personaggio anche più di due persone. La cosa interessante ad ogni modo è che l'abbinamento degli incontri è puramente casuale. Nel menu iniziale infine, oltre alla possibilità di scegliere se tenere attiva la musica oltre che agli effetti, vi è anche l'opzione per determinare la durata di un incontro (sessanta secondi, novanta secondi, oppure tempo infinito), nonché quella di strutturare i combattimenti su un solo incontro, oppure al meglio dei tre. E' possibile inoltre scegliere il fondale su cui giocare per quanto riguarda il doppio, il numero dei partecipanti per il torneo e se giocare con lo stesso personaggio (Dan vs Dan, Nik vs Nik, ecc.).
Concludendo, beh, credo di non essermi dimenticato niente anche perché altrimenti (Evil) Max mi fa veramente a pezzettini (sperando che non me ne voglia troppo per quanto scritto...).

Emanuele "Shin" Scichilone

DAN

Proviene dagli USA ed è il leader di una banda. E' agile, veloce e ha un'ottima difesa. Purtroppo non è un gran incassatore e se colpito perde una non indifferente quantità di energia. Le sue mosse speciali sono: il Super Roundhouse, il Power Punch, l'Inner-Energy Bolt e il Deflector Bolt.

NIK

E' il fratello gemello di Dan e di conseguenza possiede le sue stesse caratteristiche, nonché le stesse mosse. Hanno un'altra cosa in comune: si odiano a morte!

MIKE

E' il prototipo del boss mafioso trapiantato in america. E' molto veloce e possiede una curiosa tecnica di arti marziali basata sul tornado. Le sue special move sono appunto il Tornado, il Whirlwind Kick e il Whirlwind Punch.

YITU

E' il più veloce tra tutti i combattenti, possiede dei riflessi veramente incredibili ed è anche quello con la peggior resistenza all'urto. Il Super leap e lo Speed Of Light sono le sue mosse speciali.

LO-RAY

E' un monaco esperto di arti marziali. E' molto agile, veloce e sembra non avere punti deboli, ma non ci giurerei troppo... Dalla sua ha la potenza del Dragone che gli permette di lanciare una sorta di fiamma magica (Flame Of Buddha). Le altre mosse sono: lo Spinning Super Kick e l'Arrow Hand.

JUNIOR

Ex pugile cacciato dalle varie federazioni per troppa scorrettezza. La potenza dei suoi pugni è qualcosa di devastante (eh già NdBDM) e come da copione sono le gambe ad essere il suo punto debole. Le mosse speciali sono: l'Iron Uppercut, il Blitz e il Fist Of Fury.

NINJA

Già dal nome si dovrebbe capire tutto, comunque, giusto a titolo di cronaca, è armato di una spada affilatissima, ed è in grado di mimetizzarsi con il fondale (Super Shadow). Le altre mosse sono: la Shadow, la Ninja Death Roll e la Ninja Sword Spin.

KOSSAK

E' un bestione sovietico, frutto di esperimenti genetici. Ha una forza disumana, ma è piuttosto lento nei movimenti. Le mosse speciali sono: lo Sledgehammer, l'Earthcharge e il Driller Killer.

MARIA

E' l'unica donna a partecipare al torneo; è di origine spagnola, è agile e ha come caratteristica fondamentale quella di combattere con le gambe. Difatti le suo mosse speciali sono: il Low Split Kick, l'High Split Kick, il Jaw Breaker, il Flying Splits Kick e il Flamenco Fury. Per metterla KO è sufficiente una serie di centroni sul muso...

DUG

E' un wrestler americano, non troppo agile, ma in grado di sfruttare il suo peso come arma di attacco. Infatti tra le mosse speciali ci sono il Body Slam e l'Earth Tremor, oltre naturalmente al Super Slam, il Battering Ram e l'Hammer Hook.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BODY BLOWS

BDM

La prima impressione, visto il demo giocabile di BodyBlows, è stata: che bello! Dopo aver visto il gioco definitivo ho esclamato: è brutto. Adesso finalmente penso di aver trovato una risposta esauriente: si lascia giocare.
Non me ne vogliate male, ma da BodyBlows mi aspettavo qualcosa di più in termini di giocabilità; quest'ultima infatti (pur rimanendo abbondantemente sopra la media) gode di due difetti principali: il primo è il solito presente nei giochi del Team 17, ovvero una mostruosa difficoltà mentre il secondo è rappresentato dalla risposta dei comandi non sempre perfetta, questo aspetto, comunque, era abbastanza prevedibile vista la quantità di mosse presenti e la scarsità di pulsanti del joystick Amiga (i programmatori hanno pensato di non usare il secondo pulsante per avvantaggiare la maggior parte dell'utenza); mi sono stupito anche dell'impossibilità di saccagnare l'avversario quando si sta rialzando... in questo modo il combattimento perde di realismo (chi è che fa a botte e, quando l'avversario si alza stordito, chiede come sta prima di sferrare un attacco?). Una volta analizzati i difetti passiamo ai pregi, la realizzazione tecnica è buona (anche se la grafica avrebbe potuto essere "più viva") e il sonoro è veramente di ottima fattura, il fascino del gioco rimane vivo perché, a tutt'ora, non esiste un picchiaduro che vanti una similitudine con Street Fighter II degno di tale nome. BodyBlows rappresenta quindi un buon gioco che non si avvicina assolutamente al caposaldo per eccellenza che ho appena citato (calma, sto parlando del coin-op, non di quella cosa omonima per Amiga), ma che comunque riesce a tenere viva l'attenzione grazie alla qualità tecnica, ripeto che non riesce a diventare un classico a causa di alcune scelte probabilmente poco ragionate (o prese di fretta). Mi rendo conto, dopo aver riletto i vari commenti, che le idee di noi redattori sono molto contrastanti, ma purtroppo non posso fare niente se non ricordarvi che probabilmente tutti (compreso me, Shin, Mirko ecc) si aspettavano un classico, un'imperdibile gioco, un esempio di programmazione "State of the Art" ecc. Purtroppo non è così, abbiamo dinanzi a noi un gioco che piacerà sicuramente ai fan del picchiaduro molto frenetici e con poca strategia (quindi sotto quest'aspetto diversi da Street Fighter II). Divertente anche se con qualche difetto!

MA

Portiamo l'attacco al cuore del sistema! BodyBlows non mi convince, anzi, per dire la verità mi indispone. Leggetevi un po' il commento di BDM, rendetelo più "estremista" e avrete il mio pensiero. Mi indispone la palette "smorta", mi indispone la grafica abbozzata, mi indispone il non poter scegliere tutti i personaggi nel modo a un giocatore, mi urta il metodo di controllo scomodo, mi infastidisce il non poter infierire sui cattivi a terra, odio la mancanza completa di strategia... Viva IK+! Questo e molto altro ancora, ma sorvoliamo. Il fatto è che BodyBlows è stato eccessivamente "pompato" in tutti questi mesi. Se fosse uscito "in silenzio" probabilmente mi sarebbe piaciuto, così com'è è troppo pretenzioso. Che senso ha sfornare un gioco poco più divertente dell'universalmente riconosciuto come mediocre Power Athlete (per Super NES) quando ormai siamo tutti abituati a coin-op e giochi per console che non è necessario nominare (ma lo faccio lo stesso: Fatal Fury I & II, Street Fighter II, Mortal Kombat e palle varie). So già cosa starete pensando: "non puoi paragonare l'Amiga a un Neo Geo, a un SNES, a un coin-op...". E allora? Si possono fare giochi giocabili anche senza tanto perdersi in fronzoli grafici vari, non mi va il discorso "tecnicamente è ben fatto" e basta. Mi piacciono i giochi se sono divertenti, BodyBlows non lo trovo divertente. Tutto qui.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Max

Visto che ognuno ha detto la sua, esprimo anche un mio sintetico giudizio. Dai Team 17 ci si attendeva un Top Score devastante e ne è uscito un più che valido Star Player.

TMB

Allora iniziamo dalle notizie cattive, non ci sono prese, gli sprite hanno pochi frame d'animazione (Maria addirittura è ridicola con quella sua spaccata volante!) e i comandi via joystick rispondono non troppo bene; ora le notizie buone, la grafica è più che discreta, il sonoro è qualcosa di sublime e la giocabilità è su ottimi livelli.
In definitiva se vi aspettavate il capolavoro massimo nella storia dei beat'em'up per computer siete fuori strada, se invece cercate un sano picchiaduro in cui divertirvi come dei matti avete trovato il vostro gioco.
Una precisazione finale: abbiamo sentito di copie pirata attualmente in circolazione su quattro dischetti e con caricamenti terrificanti per i continui cambi di disco, l'originale ne occupa tre e non presenta alcun problema da questo punto di vista.

NEWS...

Allora, con ogni probabilità sul prossimo numero ci sarà la recensione di Superfrog, visto che dovrebbe essere finito in questi giorni e che sarà probabilmente disponibile per i primi di Aprile. L'uscita di Overdrive, di cui già abbiamo parlato, è slittata a Giugno/Luglio, mentre all'imminente ECTS primaverile, di cui ci occuperemo sul prossimo numero, saranno presentati anche Alien Breed 2 per Amiga 1200 (avete capito bene!!!) e Alien Breed '93 per PC!

Amiga

E' forse il gioco che ho atteso di più da quando possiedo l'Amiga e se devo essere sincero mi aspettavo qualcosina in più... No, state tranquilli: non è il primo bidone targato Team 17, sarebbe sicuramente eccessivo, poiché rimane ugualmente un prodotto dalla giocabilità decisamente molto elevata. Ma allora cosa c'è che non funziona a dovere? Beh, tanto per cominciare i frame di animazione sono un po' pochini e quindi i movimenti dei personaggi in certi frangenti non sono molto realistici, potremmo dire che mancano di continuità, e lo si nota soprattutto con il personaggio di Maria che lascia talvolta decisamente a desiderare. I fondali animati di cui tanto si parlava sembrava che dovessero essere chissà che cosa e invece sono solo un paio di tocchi che contribuiscono a rendere il paesaggio un po' più realistico, ma niente di più. La grafica è comunque molto nitida (classica del Team 17), abbastanza ben colorata (anche se niente 32 colori su schermo) e le dimensioni degli sprite risultano veramente notevoli, forse più grandi di quelli di Street Fighter II. Dal punto di vista tecnico rimane solo un ultimo aspetto da valutare: il sonoro, e qui vanno tutti i miei complimenti ad Allister Brimble che ha realizzato anche questa volta qualcosa di veramente stupendo. Le musiche sono molto ben fatte e l'immane quantità di digitalizzato vocale presente contribuisce ad aumentarne enormemente l'atmosfera.
Per quanto riguarda l'immancabile paragone con il più quotato coin-op targato Capcom, beh, BodyBlows ha sicuramente tre punti a suo favore e uno di questi, a mio parere, è fondamentale. Uno, la fluidità dello scrolling (praticamente perfetto), due, l'elevata velocità di gioco, che è caratteristica dell'azione altamente frenetica, e tre, si fa tutto con un solo pulsante e senza combinazioni strane, rendendo così il gioco allo stesso tempo "facile" da giocare ed estremamente coinvolgente. Un altro aspetto che a mio parere va nettamente a favore del beat'em up targato Team 17 è che sono state eliminate le cosiddette "strategie frustranti" presenti negli altri giochi del genere. Infatti, ad esempio, se si chiude a un angolo l'avversario dopo un tot di colpi questo cade a terra stordito, tuttavia non si può tornare a randellarlo fin quando questi non si rialza e non si muove. Anche la cosiddetta tattica "spara i fiammoni a raffica" è stata eliminata, obbligando così il videogiocatore a una maggiore varietà d'azione e all'uso della mossa speciale (quella in cui bisogna tenere semplicemente schiacciato il tasto di fuoco) solo ogni tanto. D'altronde è una mossa speciale e non di normale routine... Il problema principale è che forse ognuno di noi si aspettava di avere tra le mani un capolavoro da ogni punto di vista, così non è stato, ma credo che anche questa volta il Team 17 abbia colpito nel segno con un prodotto di indubbia qualità. Secondo me, quindi, BodyBlows risulta essere in ogni caso il miglior picchiaduro su Amiga... almeno per il momento. Staremo a vedere con la versione per A1200 e con BodyBlows 2.

TECNICA:
GIOCABILITÀ:
INNOVAZIONE:

GLOBALE 92%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

E' ormai un fatto consolidato: quando i programmatori ritengono d'aver sviluppato una valida piattaforma di gioco, la sfruttano fino alla morte. Per adesso non siamo ancora a questo livello, ma la Blue Byte ha "zompato" dalla fantascienza alla Prima Guerra Mondiale!

HISTORYLINE 1914-1918

Va bene, va bene: sto correndo troppo. Innanzitutto vorrei portare la vostra gentile attenzione in cima a questa pagina: vi dice alcunché il nome del produttore? I meglio informati sapranno senz'altro che la tedesca Blue Byte ha sfornato mesi fa Battle Isle, un simulatore bellico d'ambiente fantascientifico.
Usando praticamente lo stesso sistema di gioco, i programmatori hanno deciso di tentare il bis con soggetto nettamente trasposto: si naviga in piena realtà storica, nel fetido fango delle trincee durante le noiosissime battaglie della Prima Guerra Mondiale.
La storia ci informa che questo conflitto ha avuto un inizio tutt'altro che semplice e uno svolgimento tutto particolare. Il famoso assassinio dell'arciduca Francesco Ferdinando da parte di un giovane serbo era solo una botta in più a un vespaio già troppo percosso: poco più di un pretesto per dar fuoco alle polveri. L'aspetto strategico-tattico della guerra è ancora più interessante, perché nel suo corso sono state via via introdotte essenziali novità tecnologiche, che l'hanno alquanto trasformata. Ad esempio, considerando il 1914 come primo anno di ostilità, abbiamo circa due anni di combattimenti pedestri fino al sospirato 1916, che vide l'avvento dei carri armati. E questi anni ruggenti furono anche il vettore di lancio dell'arma aerea: a terra si aveva una snervante guerra di posizione, con trincee dappertutto e fatiche infami per guadagnare pochi metri. Non meraviglia, con questi presupposti, che l'elemento di mobilità introdotto dalla nascente aviazione fosse stato notevole, nonché caricato di alti valori.
Ma veniamo al gioco: Historyline 1914-18 è un simulatore bellico a due giocatori con grafica VGA/MCGA 256 colori. Come vi ho già fatto capire, è basato su un'interfaccia di gioco che punta molto sul fascino della grafica e sulla seduzione dell'immediatezza. Si è deciso anche di eseguire un'attenta ricerca sul materiale storico disponibile, che purtroppo non è esuberante come quello dedicato alla Seconda Guerra Mondiale. Nonostante questo, si è riuscito a produrre una mole raccapricciante di dati e immagini della militaria coinvolta, rarità incluse. L'idea è di fornire una simulazione storicamente accurata ma altamente giocabile: la ricerca storica è rivolta essenzialmente a fornire a chi gioca i giusti strumenti di guerra nel momento giusto. Niente carri subito, quindi, e aerei col lumicino: si comincia con fanti, cannoni e camion da trasporto, ricevendo via via roba sempre migliore. L'aspetto della giocabilità è relativo essenzialmente alla visione macroscopica del gioco: come succede in tutti i simulatori "giocabili", si evita di rompere la testa al giocatore con tutte le complicazioni di sottounità, gerarchie e amenità varie, lasciando solo le semplici unità di base con cui barcamenarsi.

Dopo una lunga introduzione, riassumente lo sfondo storico, ci troviamo davanti al quadro delle opzioni. Con esse si possono decidere tante minuzie come la velocità del mouse, il limite di azioni in un turno, la visuale nei depositi, e così via. La scelta dell'esercito (francese o tedesco) è ovviamente libera, e sono disponibili due diversi schemi cromatici per indicarle sulla mappa.
E qui veniamo alla famigerata mappa, che è ormai il "motore immobile" di tutti i simulatori bellici: Historyline fa parte della numerosa cricca dei giochi strategici con il territorio suddiviso a esagoni. La mappa è una rappresentazione multicromatica abbastanza accurata del paesaggio, e deve vivere nell'angusto spazio di metà video scarsa. Con queste premesse è impossibile evitare lo scorrimento, se non si vogliono avere i pittogrammi delle unità ridotti alla dimensione di formiche, ma coraggio: lo scorrimento è veloce e non dà problemi. Ma perché la mappa deve stare in metà video scarsa? Perché esistono due mappe: la vostra, e quella del vostro lurido e perverso antagonista, ed entrambe devono essere visibili contempo-

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

raneamente. Il PC, inoltre, si ritaglia sul fondo del video una finestra per varie informazioni, e questo spiega tutto il mistero.
Com'è prevedibile, la mappa è continuamente calpestata da una nutrita batteria di icone amiche e nemiche, che simboleggiano le varie unità. Ogni esercito ha il suo bravo quartier generale, uno o più depositi, qualche eventuale bunker (se lo pronunciate "banker" vi strozzo: è tedesco, non inglese!) e un bel po' di militari ai suoi ordini, con gli equipaggiamenti più vari.
Le azioni si dividono in turni, e ogni turno ha due fasi: movimento e combattimento. Nella fase di movimento potete indicare le unità che volete muovere, e quindi, una volta scelta col cursore l'icona del movimento, la mappa si scurirà, lasciando una zona più chiara indicante dove potete muovere. E' consentita una sola mossa per unità, anche se non esaurisce i punti movimento, e certe unità come le artiglierie pesanti non possono sparare e muovere nello stesso turno. Le condizioni del tempo e del terreno hanno ovviamente effetto sulla distanza valicabile.
Nella fase di combattimento vi tocca scegliere quali unità volete attaccare con quali altre, a condizione che sia possibile: la fanteria, ad esempio, attacca solo nelle adiacenze, mentre i trasporti truppe non attaccano neanche con l'Attak.
Una volta che la battaglia è impegnata appare una doppia scena: prima sono mostrati i livelli di forza delle unità, e poi si vede lo scontro a fuoco. I livelli di forza sono da uno a sei: si suppone che ogni unità contenga, per così dire, sei elementi: come dire che un'unità di fanteria contenga sei fanti. Combattendo le unità sono decimate, con il risultato che hanno sempre meno componenti: quando si arriva a zero l'unità è distrutta e sparisce dalla mappa. La scena del combattimento si apre con un'immagine della zona a tutto schermo: pianura, foresta, strada, ecc. Poi appaiono gli sprite dei vari elementi delle unità: prendono posto e cominciano a scambiarsi caramelle che fanno il buco. Lo scontro dura fino a che tutti hanno sparato: in caso di mira tremolante, quindi, non è garantita l'eliminazione di un'unità, e nemmeno l'indebolimento. Questa scena ha la caratteristica di una grafica pseudo-3D: il fondale è statico, ma gli sprite cambiano dimensioni secondo la distanza; soprattutto con gli aerei la cosa è evidente, e dà un certo sapore "Wing Commander".
Comunque sia, lo scenario può avere un solo vincitore: se un umano risulta vittorioso, gli è comunicata la parola d'ordine che consente l'accesso alla battaglia successiva. Tutte le numerose battaglie hanno il loro bravo codice, per cui la vittoria finale vi costerà una marcia lunga e dura attraverso lo schifidume delle trincee!

Willi

PC

Senza dubbio questo prodotto le tenta tutte pur di mietere nuovi adepti nel campo della simulazione bellica: usando grafica a profusione e schemi di gioco facilmente accessibili a principianti, è senz'altro raccomandato a chi si intende tentare nuove esperienze. L'aggiunta delle sequenze di combattimento "dal vivo" è senz'altro valore aggiunto, e la spessa vernice di autenticità è un motivo di interesse in più per i filo-storici. Prima di sbandierare un coro completo di lodi, però, è necessario evidenziare qualche scheletrino nell'armadio. Innanzitutto, questo simulatore non ha un vero respiro strategico: si concentra sulle singole operazioni belliche, e l'uso dei codici d'accesso è un po' gratuito. A questo aggiungiamo che i tempi di elaborazione del programma qua e là si sentono, nonostante sfrutti anche il vostro tempo di elucubrazione per eseguire i propri lavoretti (quanti altri lo fanno? Nessuno!).
La mancanza di livelli di difficoltà è però poco carina, anche se si può parzialmente compensare con altre opzioni. A volte, infine, si ha l'impressione che il risultato degli scontri sia deciso in maniera un po' arbitraria.
In definitiva, si tratta di un prodotto notevole, originale a modo suo, e consigliato soprattutto alla fascia media degli strategisti: ho l'impressione che gli esperti lo troveranno troppo "giocattolo".

TECNICA:
GIOCABILITÀ:
INNOVAZIONE:

GLOBALE 85%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Circa un anno e mezzo fa, tra il software di pubblico dominio, uscì un gioco che diede una vera e propria scossa a quello che rimane, per molti, un mondo parallelo ricco di veri talenti e prodotti affascinanti. Si chiamava Wolfstein 3D.

Nelle varie BBS abitualmente si possono trovare demo di vari ragazzi che si sono affacciati da poco tempo nel mondo della programmazione e che usano questo mezzo di comunicazione per farsi conoscere. Possono essere esempi di giochi che magari non sono stati pubblicati da case di software o che magari sono ancora in fase di sviluppo, demo musicali legati alle più svariate animazioni (è il caso di Jesus on 'es degli LSD per Amiga: spaziale veramente spaziale...), utility varie e programmi di ogni genere; a ogni modo realizzati da programmatori non professionisti.

Wolfstein 3D era invece un gioco sviluppato per MS-DOS da un gruppo di ragazzi (gli ID Software), che decise di immetterlo nel mercato di pubblico dominio per vedere in che modo avrebbe reagito il pubblico davanti alla loro realizzazione. A nostro parere fecero una scelta, come si può dire, vincente, poiché chi meglio della massa poteva giudicare codesto gioco? Ovviamente la scelta fu effettivamente azzeccata poiché Wolfstein 3D era caratterizzato da un'eccellente programmazione e soprattutto da un'ottima giocabilità.

Ora, a distanza di un anno e mezzo, il gioco, o per megli dire un suo seguito, modificato dal punto di vista degli scenari, completato come livelli di difficoltà e rifinito nei minimi dettagli è disponibile in commercio, pubblicato in Europa dalla Psygnosis sotto il nome Spear Of Destiny.

Ok, veniamo quindi alla notte dei tempi (seconda guerra mondiale) quando Adolf Hitler aveva costruito un nuovo impero: il Terzo Reich, con il quale voleva conquistare il mondo, rigenerare la razza ariana, naturalmente a scapito di quelle da lui indicate come "inferiori" e... continua su un

THE GAMES machine STAR PLAYER

qualsiasi libro di storia. Tra le sue manie Hitler aveva anche quella di collezionare i più importanti oggetti che caratterizzarono la storia dell'umanità (se avete visto la serie di Indiana Jones sapete cosa intendo). Tra questi c'è appunto anche la Lancia Del Destino (vedi Spear Of Destiny), ovvero quella famosa lancia che fu usata per infilare il costato di Cristo quando questi fu crocefisso. La leggenda narrava che chiunque avesse posseduto tale lancia, poiché era stata santificata con il sangue divino, sarebbe diventato invincibile. Per secoli, poi, i grandi leader di Prussia e Germania continuarono ad ottenere vittorie su vittorie (non è il caso neanche di specificare grazie a che cosa) finché durante la prima guerra mondiale la Lancia del Destino fu messa all'interno di un museo a Versailles. Era quindi comprensibile come il superstizioso Hitler avesse piena intenzione di entrare in possesso di tale "gadget". La conclusione del preludio, infine, consiste principalmente nel fatto che mentre i francesi erano impegnati in una sanguinosa guerra (provate un po' a indovinare quale...) Hitler ne approfittò e portò la Lancia in una for-

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

tezza di massima sicurezza in Germania. Allora, detto questo passiamo alle presentazioni. Voi siete William J. "B.J." Blazkowicz e fate parte della squadra di spionaggio delle forze alleate. Vi è giunta appunto voce della conquista di Hitler nonché del fatto che il malefico dottor Schabbs, uno dei ministri del fuhrer, stia usando la stessa Spear Of Destiny per effettuare mostruosi esperimenti di vivisezione, o qualcosa del genere.
Grazie a un'azione diversiva portata dalle vostre truppe d'assalto siete riusciti ad infiltrarvi all'interno della fatidica fortezza soli soletti; ora, provate un po' ad indovinare qual'è il vostro compito? Ma bravi! Recuperare la Lancia Del Destino e già che ci siete fare secchi tutti i nazisti che incontrate, anche perché altrimenti ci penseranno loro a farvi la pellaccia.
SOD è un adventure con visuale in soggettiva (alla Underworld tanto per intenderci) caratterizzato da un'azione veloce e da un'interfaccia alquanto semplice, immediata e funzionale da usare.
La fortezza è divisa in diciotto piani (e quindi altrettanti livelli) che dovrete esplorare meticolosamente fino in fondo, sia per trovare i vari ascensori che vi permetteranno di accedere al livello successivo a quello cui vi trovate, sia per trovare i passaggi segreti, le armi e i bonus vari. Tra questi, oltre ad esserci i tesori che i nazisti hanno rubato in giro per il mondo e che vi forniscono un sacco di punti extra, se raccolti, ci sono: il cibo che vi risana l'energia (graduata in percentuale) di dieci punti; il First-Aid di venticinque punti; le scatole di munizioni, da quattro, da otto e da venticinque; la mitragliatrice e il rotellone (avete presente Predator? Massì, il rotellone, quella specie di M-60...); le chiavi per aprire i portelloni chiusi ed infine il One-Up, un bonus speciale che vi ricarica la scorta di munizioni di ben venticinque proiettili, vi restituisce l'energia al completo e in più vi regala una vita.
I vari nemici che vi capiteranno d'incontrare, oltre alle normalissime guardie, sono: i membri delle SS (sono vestiti con un'uniforme blu e sono armati di mitragliatrice), i Killer Dogs (pastori tedeschi addestrati per uccidere, puntando direttamente al collo della vittima), i mutanti (venuti fuori da degli esperimenti del dottor Schabbs) e gli ufficiali. Ci sono inoltre i cattivoni dalle taglie forti: Big Bosses, Barnacle Wilhelm, UberMutant e Death Knight; tutti superarmati, supercorazzati, supercattivi e supercicciobesi. Ognuno di questi se ucciso lascia un tipo di bonus differente che può variare dalla scatola di munizioni alla mitragliatrice e che comunque vi tornerà sempre utile.
Per concludere, prima di lasciarvi al commento, un semplice consiglio: vi conviene blastare qualsiasi cosa si muova sullo schermo, eviterete così un sacco di guai.

Shin

PC

Finalmente, la Psygnosis ha avuto la brillante idea di pubblicare in Europa questo riediting di Wolfenstein 3D.
Lo devo proprio commentare? Ok, si comincia!
Tecnicamente parlando, sia dal punto di vista grafico che sonoro è fatto veramente bene, è fluido, è veloce, su un 386SX 16 (il mio) gira che è 'na bellezza, sono ottimamente supportate Ad-Lib, SoundBlaster e PC Speaker, il minimo richiesto è un 286 e sfrutta anche l'EMS e l'XMS se ce l'avete. Che volete di più? Qualche dettaglio extra, ho capito. La gestione dei comandi è molto semplice da usare (oltre alla tastiera si possono usare anche il mouse e il joystick): le quattro frecce per muoversi, un tasto per sparare e uno per aprire le porte o spingere i muri (potete editare i tasti a vostro piacimento). Oltre a questi ci sono altri tasti che servono per le più svariate funzioni, come cambiare l'arma, caricare salvare, cambiare le dimensioni della finestra di gioco, eccetera eccetera.
Il gioco è tutt'azione anche se non mancano i classici elementi strategici e, data la struttura di gioco, quel minimo di enigmi da risolvere (la chiave giusta per la porta giusta, trovare i passaggi segreti, ma soprattutto trovare l'uscita), forse l'unica opzione non prevista che avrebbe potuto rivelarsi veramente utile è l'automapping (perdersi per i vari corridoi non sapendo più quali stanze si sono già esplorate è infatti veramente facile), ma non si può avere tutto dalla vita e Spear Of Destiny è un gran bel gioco così com'è. Un'ultima raccomandazione: se vi dà fastidio la vista del sangue o la cruda brutalità vi spaventa lasciate perdere... Di giochi così violenti se ne sono visti veramente pochi!

TECNICA:
GIOCABILITÀ:
INNOVAZIONE:

GLOBALE 93%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEWEL srl

COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES
20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.) FAX 24 ORE (02) 3300035 (2 linee r.a.)

ORDINA SUBITO
02 - 33000036 (5 linee)

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZ IN TUTTA ITALIA

SCHEDE ACCELLERATRICI MICROBOTICS

NOVITÀ

VXL-30 25 MHZ A500/2000	L.	498.000
VXL-30 40 MHZ A500/2000	L.	548.000
VXL-32 MEMORY BOARD 2MB RAM BURST 32 BIT	L.	548.000
COPROCESSORE MATEMATICO PER VXL	L.	278.000

Scheda acceleratrice per Amiga con coprocessore 68030 a 25 Mhz, zoccolo per coprocessore matematico 68882 con possibilità di espandere la memoria da 32 Bit fino a 8 Mb. Compatibile con i Burst del 68030 per ottenere 0 Wait State anche alle più alte frequenze di clock. Possibilità di commutare in modo 68000/68030 tramite software oppure tramite un interrutore. Non necessità di alcuna saldatura.

SCHEDE COPROCESSORI A1200 MBX MICROBOTICS

NOVITÀ

MBX 1200 14 MHZ 881 CON OROLOGIO TAMPONE	L.	368.000
MBX 1200 25 MHZ 882 CON OROLOGIO TAMPONE	L.	528.000
MBX 1200 50 MHZ 882 CON OROLOGIO TAMPONE	L.	798.000

Scheda coprocessore per gli Amiga 1200. Aumenta la velocità di calcolo del vostro Amiga. Indicato soprattutto per chi lavora con programmi tipo Cad 3D, Image ecc. che sfruttano tale coprocessore. La piastra è espandibile da 2 a 8 Mb tramite una porta SIMM a 32 Bit. Aumenta la velocità operativa di 50 volte se si aggiungono almeno 2 Mb di Ram a 32 bit. Non necessita di saldature, basta inserirla nello slot sotto l'Amiga. Corredata di Jumper per il Test e Software applicativo tra cui un test di velocità.

RAM 32 BIT DA 2,4 E 8 MBYTE PER A4000 E MBX 1200

MODULO SIMM DA 2 MB A 32 BIT	L.	288.000
MODULO SIMM DA 4 MB A 32 BIT	L.	488.000
MODULO SIMM DA 8 MB A 32 BIT (SOLO MBX 1200)	L.	899.000

12 A'CLOCK	L.	68.000

L'Amiga 1200, lo sappiamo, è un computer perfetto eccetto per una cosa: necessità di orologio. Ora potrete avere un clock grazie alla scheda 12 A'Clock della Microbotics. Si installa nello zoccolo interno dell'Amiga senza saldature. Potrete così utilizzare tutte quelle utility che si servono dell'orologio come: la sveglia del vostro Workbench, datare i file, programmi con autosaving a tempo ecc.

ATTENZIONE! NOVITÀ KIT HARD- DISK AMIGA 1200

(IL KIT COMPRENDE HD + SOFTWARE + CAVO)

NOVITÀ

20 MB	L.	280.000	820 MB	L.	690.000
30 MB	L.	340.000	120 MB	L.	980.000
40 MB	L.	390.000	180 MB	L.	1.350.000

NOVITÀ

TUTTI I NOMI E I MARCHI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO PROPRIETARI. I PREZZI SONO TUTTI IVA COMPRESA. SUPERGARANZIA PER 1 ANNO

TUTTI I PRODOTTI MICROBOTICS SONO DISTRIBUITI IN ITALIA DA NEWEL srl

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

MINDCRAFT per PC

The Magic Candle III

Siamo alle solite: un'intera terra è stata colpita da chissà che cosa, e si è trasformata in un arido deserto infestato da mostri. I reali hanno chiesto aiuto a una banda di eroi, e a voi poveri giocatori tocca condurli verso la vittoria!

Cominciamo: si era in tre contro tremila; pochi, spauriti, male armati e peggio equipaggiati. Rintanati in una tana di volpe, lanciammo tutto il lanciabile contro l'irriducibile nemico: armi rotte, sassi, erbacce velenose, scatole di videogiochi orrendi. Quando spuntò l'alba, finalmente, tre cadaveri erano al suolo. Eh, sì: i tremila eravamo noi. A parte che questa battuta è ignobilmente scopiazzata, riflette piuttosto bene lo spirito del combattimento nei giochi di ruolo fantasy: il gruppo è soverchiato fin dall'inizio dalle forze del male, e ha bisogno di tutto l'aiuto possibile. Quando MC3 si apre avete a disposizione solo il vostro personaggio, ma gli potrete affiancare fino a quattro altri personaggi scelti fra otto già pronti. Subito dopo, nel vostro primo combattimento, guadagnerete "fortunosamente" un altro personaggio, e potrete pensare che le vostre azioni stiano salendo alle stelle. Niente di più sbagliato, perché la "grande arsura" che dovrete combattere avanza in continuazione. Per riuscire a scoprirne il mistero, dovrete viaggiare come pazzi per la grande terra di Solia, rigorosamente a piedi. Oh, certo, potrete usare occasionalmente una nave o il teletrasporto magico, ma l'unico mezzo meccanico di propulsione disponibile è un buon paio di gambe (risata perversa). Il sistema di gioco è abbastanza standardizzato: la solita finestra sul mondo sta in alto a sinistra, e il resto del video è occupato da aree di stato per i compiti più svariati. In bella mostra permanente c'è anche una lista di opzioni, che cambia a seconda delle circostanze e che rappresenta il livello superiore di menu. Per azionare il tutto ci sono due possibilità: tastiera e mouse. E' possibile usarli separatamente, ma si è cercato di renderli equivalenti, ed è altresì possibile usarli assieme. Durante il gioco l'interazione ha la sua parte: ci sono parecchi personaggi, per così dire, "esterni", con cui è possibile avere discussioni, ed è anche possibile trattare individualmente i singoli membri del gruppo. Un'interessante presenza è il blocco appunti, che si presenta come una specie di base dati ragionata: avendo a disposizione parecchi comandi sarete in grado di ricopiare tutte le informazioni interessanti raccolte durante l'avventura e di assemblarle per uso futuro.

In gamba, quindi, e cercate di usare anche la testa!

Willi

PC

MC3 non è certo un gioco di ruolo semplice: oltre a essere ampio, multiforme e ricco di opzioni, ha anche un complesso sistema di gestione personaggi; sono stati apportati diversi miglioramenti rispetto all'episodio precedente, e il gioco risponde meglio e con maggior realismo. Nelle sue linee generali, però, l'interfaccia utente in stile SSI, composta da strati e strati di opzioni e comandi, è rimasta inalterata. E' facile per i novizi confondersi in tutta questa abbondanza, che in ultima analisi rende il gioco meno snello di quanto avrebbe potuto essere. Per questo motivo, non è facile valutarlo in maniera equanime: se siete esperti ampiamente dirozzati con la produzione ruolistica SSI, MC3 è un'alternativa valida e consigliata; se invece siete principianti, o se semplicemente volete la semplicità sopra ogni cosa, permettetemi di consigliarvi i giochi di ruolo dell'ultima generazione, pilotati tutti a icone e mouse: ce n'è più di uno, e sono più o meno tutti meritevoli. Favorevole a tutti è la configurazione: 286/12, 640 K, VGA, mouse; leggera, insomma, e il programma si avvantaggia della memoria estesa. Purtroppo sembra che ci siano alcuni bachi che capitano soprattutto sui 486: attenzione, quindi!

TECNICA:
GIOCABILITÀ:
INNOVAZIONE:

GLOBALE 82%

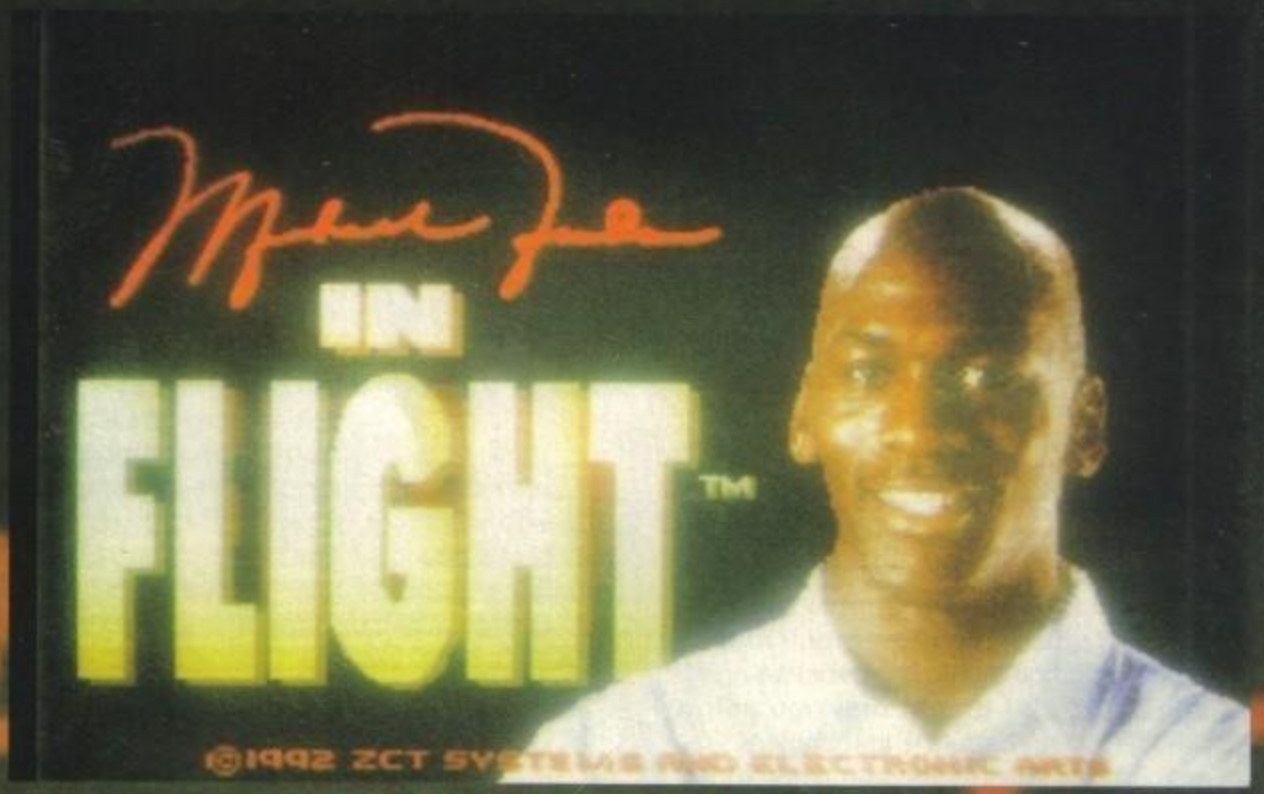
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ELECTRONIC ARTS per PC

Dimenticatevi pure quel vecchio gioco di basket in cui Michael Jordan affrontava da solo un altro famoso cestista (Larry Bird, mi sembra) e, per la gioia di grandi e piccini, si esibiva anche in acrobazie solitarie. Qui siamo quasi su un altro pianeta!



Eh, sì, la crapa pelata più famosa del basket americano ha deciso di tornare alla grande sui nostri monitor, stavolta nello splendore dei 256 colori tipicamente VGA (16 colori? No grazie!).
La storia è piuttosto semplice... Michael Jordan, al comando di una squadretta di nome Wilmington (non so perché, ma mi ricorda Washington), vuole dominare in un minitorneo riservato alle sfide "tre contro tre". Le squadre partecipanti sono, purtroppo, solo otto, ma la particolare formula del torneo fa sì che siano previste fino a nove partite per squadra: dapprima ogni squadra incontrerà tutte le altre e poi le quattro migliori in classifica si affronteranno in un girone ad eliminazione (semifinale più finale).
Il particolare set di opzioni (un po' stupido, a dire il vero) permette di volta in volta di scegliere, tra le altre cose, la durata della partita (a tempo o a canestri). Se, per esempio, decidete di giocare a canestri, vincerà il primo ad arrivare a un certo numero di punti, ma attenzione! In questo caso i punteggi sono calcolati togliendo un punto ai valori consueti (e quindi un tiro da tre punti diventa da due, ecc.).
Sempre prima di ogni partita si può settare il livello di difficoltà: tre sono i valori possibili e i primi due sono decisamente abbordabilissimi. Il terzo (PRO) non dà comunque particolari problemi se si insiste con i tiri da tre punti con gli uomini giusti, in effetti il gioco non risulta nel suo complesso dei più difficili.

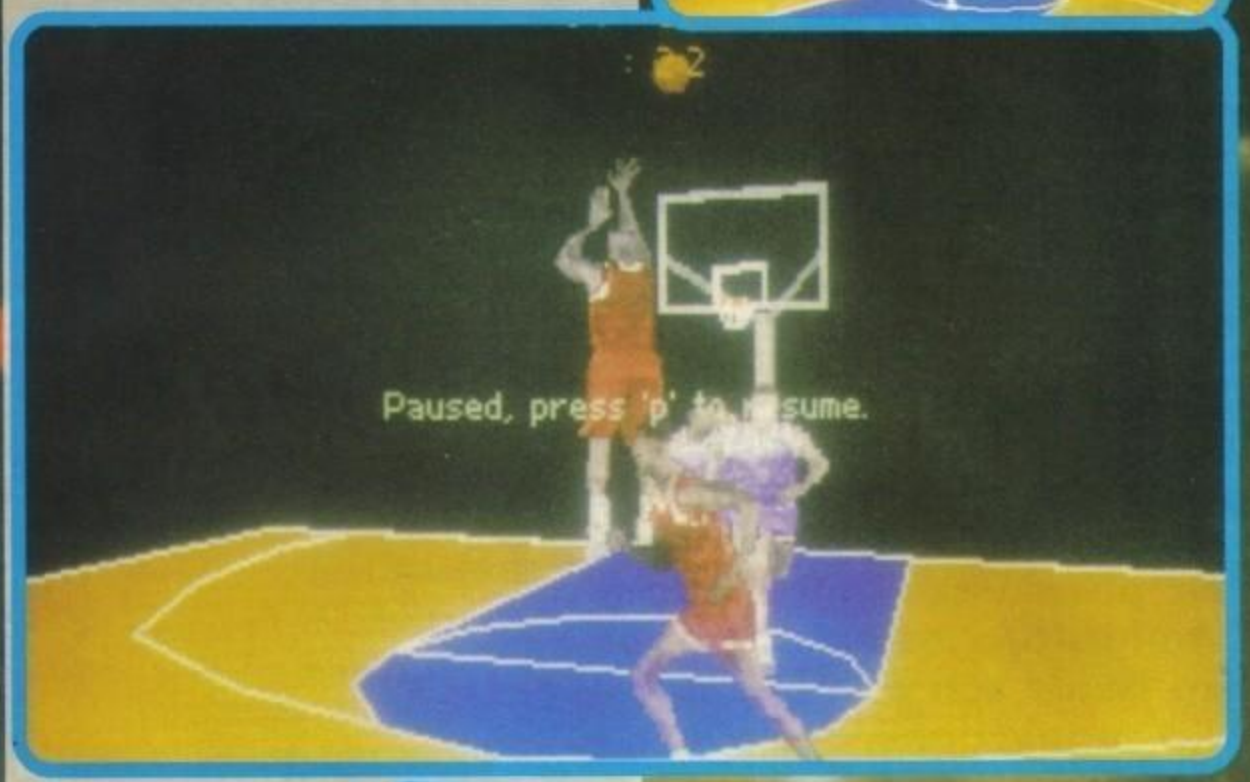
All'inizio del gioco dovete, infatti, scegliere la vostra squadra di quattro giocatori (tre titolari più una riserva) da una discreta serie di uomini con relative caratteristiche. Alcuni sono ottimi difensori, altri hanno una mira bestiale. Ovviamente vi consiglio questi ultimi perché, in fin dei conti, giocando a basket ad alti livelli, cercare di fermare un uomo lanciato a rete serve a poco: se vuole segnare, segna!

Come avrete capito, comunque, si gioca solo in tre per squadra, per cui potete immaginarvi il resto: il campo di gioco, sebbene graficamente completo, è utilizzato solo a metà; c'è infatti un unico canestro valido per entrambe le squadre e bisogna solo ricordarsi di "pulire" la palla uscendo dall'area dei tre punti quando si ruba quest'ultima agli avversari.
Una volta in campo, con la semplice pressione del tasto T si può scegliere la modalità di gioco: impersonare il solo Michael Jordan o tutti i giocatori in campo. Nel primo caso si può "chiamare" (premete i tasti da F1 a F4) una delle quattro tattiche di attacco possibili e guardare i vostri uomini metterla in esecuzione (potete sempre farvi passare, magari stando attenti a non farvela intercettare); nel secondo, invece, comandate sempre il giocatore con la palla, oppure (in difesa), l'uomo più vicino ad essa.
Fanno da cornice alcuni deliziosi ammenicoli

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

come la possibilità di replay da quattro videocamere diverse e, finita la partita, la possibilità di editare i replay da VOI salvati (il computer salva automaticamente sempre e solo l'ultima azione a rete cancellando la vecchia). In pratica potete scegliere virtualmente qualsiasi punto di vista per ogni singolo frame di animazione, anche se, a dire il vero, la praticità d'uso è un filo risicata.
Cosa manca ancora? Beh, ci sono anche,



ovviamente, i timeout per le necessarie sostituzioni e, in più, Michael Jordan che commenta personalmente con intermezzi digitalizzati e frasi diversificate i vostri interventi più penosi o più spettacolari.
Bello, vero?

G.B.

MA COSA PRETENDE MICHAEL JORDAN DAL MIO PC?

Neanche tanto, tutto sommato. Diciamo che si accontenta anche di un lento 386 SX a 16 MHz (nulla da fare per i 286) con soli 2 Mb di RAM (di cui 1 di espansa, ovvero EMS) e grafica VGA a 256 colori. Ovviamente è preferibile un bel 486 con 4 Mb, ma non è una gran necessità. Il problema della velocità non è così tremendo: si può giocare tranquillamente su una finestra ridottta e riducendo la velocità di gioco a vantaggio della fluidità nei casi più disperati. Anche i nostri hard disk respirano, visto che sono richiesti neanche 4 Mb, una miseria per i nostri tempi. L'unico problema è il sistema di controllo: per giocare ci vuole assolutamente un joystick (si potrebbe usare anche il mouse ma voglio proprio vedervi...). Un discorso a parte merita il capitolo SuperVGA. Sulla confezione è pubblicizzato il funzionamento in questa stupenda modalità grafica, ma devo disilludervi un pochino: il problema di compatibilità è determinante. Mi spiego meglio: sono supportate pochissime schede grafiche, e tutte scarsamente reperibili in Italia (da noi vanno la Oak, la Tseng ET-4000 o la NCR. Nel gioco, invece, ahimè!, sono supportate la Boca, la Genoa, la Orchid, la STB, la Cardinal, la Diamond Speedstar, la Video 7 e la Toshiba). Inoltre di compatibilità VESA neanche parlarne: o il modo utilizzato dai programmatori (640x400) non è neanche previsto nello standard o non hanno proprio voluto offrircela. Pazienza. Tutto sommato la sola VGA è già stupefacente. Comunque voglio che sia chiaro: qualora riusciate ad usare un simile modo grafico, il gioco rallenterà non poco.

PC

Quasi non ci credo. La Electronic Arts è riuscita a fare quello che nessun altro era mai riuscito a fare prima su un PC: realizzare un gioco di basket dall'impatto pressoché televisivo. Forse vi sembrerà un po' un esagerazione ma vi assicuro che la grafica è qualcosa di stupefacente: sprite scalabili interamente digitalizzati con una caterva di frame di animazione in uno scenario tridimensionale ombreggiato. Beh, un'occhiatina alle foto dovrebbe farvi chiaramente capire quanto sia dettagliata la grafica, ma le animazioni? Ve lo dico io. Sono stupende (su un 486, certo)! Raramente mi esalto, ma un gioco sportivo a 256 colori in soggettiva tridimensionale così realistico probabilmente non si era mai visto. E quel che è bello è che alcuni fortunati (non troppi, forse, si rimanda al box sull'hardware per ulteriori spiegazioni) potranno godersi il gioco in SuperVGA a risoluzione quadruplicata (640x400, sempre a 256 colori). Anche il sonoro poi, è davvero buono sotto diversi aspetti. Il suono campionato dei palleggi e del pallone che sbatte sul ferretto del canestro sono davvero ottimi. Un po' meno i discorsi digitalizzati di Michael Jordan, ma c'è n'è sempre una discreta abbondanza. Fra le altre cose potete anche sistemare quei boriosi possessori di Super Famicom (o Super Nintendo) che vi prendevano in giro dicendovi che il "loro" Super Dunk Shot era il miglior videogioco di basket mai uscito da un punto di vista tecnico. Fategli vedere Michael Jordan in Flight e lasciateli a bocca aperta (poi sbatteteli fuori di casa, mi raccomando, prima che vi rubino il PC!). Scherzi a parte, il gioco non è certo esente da difetti, anche se vanno ricercati in ben altri lidi. Per la precisione nella varietà di opzioni di gioco: scarsine. Si può giocare solo in 3 contro 3, c'è un solo tipo di torneo e, soprattutto, il livello di difficoltà più alto è tutt'altro che proibitivo, per cui dopo qualche partita si completa il gioco e non resta neanche la soddisfazione di poter sfidare un avversario umano. Da buttare, quindi? Ma state scherzando! Diciamo casomai che MJIF è un gioco controcorrente: tutto tecnica e poca sostanza (non so se ci avete fatto caso ma tanti giochi sportivi dell'ultima generazione sono quasi il contrario: tecnica discreta e tantissima sostanza sotto forma di carrellate di opzioni e statistiche) e va accettato per quello che è: un tentativo di cambiare le carte in tavola, oltre che uno stupendo esempio di cosa può fare un PC ben sfruttato sul piano grafico/sonoro.
Da vedere!

TECNICA:
GIOCABILITÀ:
INNOVAZIONE:

GLOBALE 91%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEWEL® srl

COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES
20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.) FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)

ORDINA SUBITO
02 - 33000036 (5 linee)

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZ IN TUTTA ITALIA

ROCKGEN L. 279.000

Genlock amatoriale con controllo di dissolvenza per la sovrapposizione dell'immagine di Amiga. Passante video automatico. Alimentazione da computer o da fonte esterna. Compatibile con tutti gli Amiga compreso il Commodore CDTV, oltre ad avere una totale compatibilità con i sistemi Pal/NTSC.

ROCKGEN PLUS L. 449.000

Genlock semiprofessionale con regolazioni di fader, mode e invert. Indicatore di segnale Video presente. Alimentazione ad Amiga e/o esterna. Dissolvenza duale con due manopole per la regolazione dell'overlay e invert effect. RGB indipendente e passante video pass-thru per separare il segnale Amiga da quello video. Ingresso key-in per dispositivi croma. Compatibile con tutti gli Amiga e Commodore VDTV e compatibilità dei sistemi video Pal/NTSC.

ROCKEY L. 699.000

Questo utile accessorio è simile ad un genlock ma il suo compito è fare proprio l'opposto. A differenza dei normali Genlock, che sovrappongono l'immagine di Amiga su una fonte video, questo estrae ad esempio un gatto che cammina in mezzo ad una stanza e lo sovrappone, eliminando lo sfondo della stanza, ad una qualsiasi pagina graficadi Amiga. Effetti speciali per Sandwich e inverso per produzioni Amiga, RGB splitter incorporato per applicazioni di digitalizzazioni. Lavora in abbinamento con la maggior parte dei comuni Genlock. Compatibile con la porta video RGB di Amiga a 15 Hz oltre ad avere un passante RGB, passante video e porta Key-In. Compatibile con i formati video Pal/NTSC.

DVE 10-P L. 1.990.000

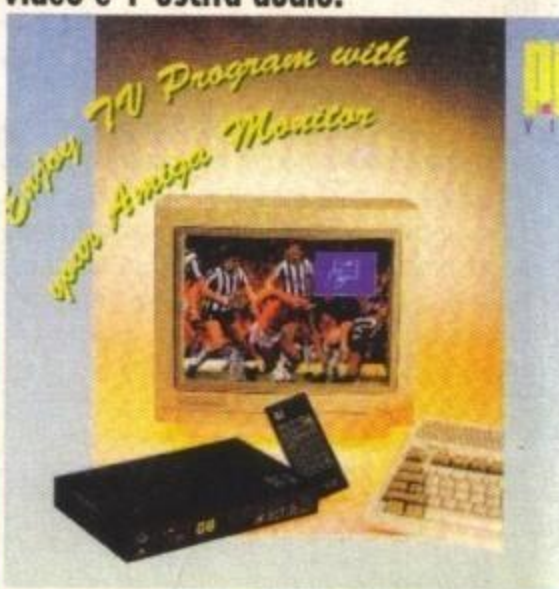
Sofisticato Genlock per tutti gli Amiga. Ingressi S-VHS e videocomposito. Mixer video e audio. Effetti tenda speciali per la visualizzazione delle varie fonti d'ingresso, Pin-P, effetti Video digitali, Video processore, digitalizzatore video. Il DVE-10P e Amiga trasforma il vostro sistema in un laboratorio per titolazioni, animazioni e grafici.

SUPER MAXIGEN L. 990.000

Nuovissimo genlock professional qualità Broadcast con S_VHS in usc ta, regolazione livelli, 2 uscite vide per visualizzare il vostro lavoro menti viene registrato. Possibilità di Supe impose. Banda passante 6 MHz. 1 Vp 75 Ohm. Serie di effetti video e manua le in itliano. Alimentazione esterna 500mA 12V (alimentatore fornito).

P.I.P. VIEW L.299.000

Il P.I.P. VIEW è un dispositivo elettron co esterno con telecomando collegabil ad un monitor Amiga con presa Video In (Commodore 1084-Philips 883 ecc.), il quale permette di ricevere visualizzare i programmi televisivi su Vostro monitor. Inoltre è dotato de sistema pinP (Picture in Picture) ch permette di vedere contemporanea mente il Vostro film preferito e la par tita di calcio della Vostra squadra. dotato di tre ingressi video l'uscit video e l'uscita audio.



TUTTI I NOMI E I MARCHI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO PROPRIETARI. I PREZZI SONO TUTTI IVA COMPRESA. SUPERGARANZIA PER 1 ANN

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

MINDCRAFT per PC

TEGEL'S MERCENARIES

Real-Time Strategy with Role-Playing Character

Sono brutti, grossi e cattivi: sanno uccidere con un solo dito, e riuscirebbero a colpire una monetina in aria tre volte: sono i più biechi mercenari dell'intera galassia, ai vostri riveriti ordini!

Cominciamo così: voi siete un tirapiedi qualsiasi. Godiamoci le vostre grida di sconforto, perché prima vi ho detto che c'era da comandare, e infine ritocchiamo la prima frase. Sarebbe a dire, insomma, che voi siete un tirapiedi del vostro C.A.P.O. (Canaglia Arrogante Pestifera e Oltraggiosa), un certo Generale Tegel. Il Tegel è un tipetto poco trattabile, al comando di un'organizzazione ai limiti della legge per eseguire incarichi paramilitari sporchi e ingrati. A lui non frega assolutamente niente dei metodi che si usano per portare a termine le missioni che affida, se queste sono ben eseguite. Qui siete in scena voi: vi spetta coordinare il lavoro di una squadra di mercenari, di cui potete scegliere ogni membro tra un nutrito campione di questa gente. Ognuno/a, prevedibilmente, ha le sue caratteristiche, oltre a una personalità ben precisa che lo/la porta a lavorare meglio con altri. Il vostro compito inizia con l'assegnamento delle missioni, scelte direttamente dal C.A.P.O., a cui segue la fase di scelta. In essa vi tocca frugare gli incartamenti dei mercenari a disposizione e decidere la squadra. Dovete considerare alcuni parametri: compatibilità di squadra, valore strategico, richieste economiche, equipaggiamento e numero. Ogni missione ha un obiettivo primario (che vale soldoni) più altri opzionali: si parte con una cifra fissa, a cui si

detrae la tariffa d'ingaggio dei mercenari e si aggiunge il premio di missione. Potrete, ad esempio, usare tutti i merc possibili, ma in tal caso rischiate di non poter nemmeno ripagare la missione; potrete anche, se ve la sentite, mettere un merc mattacchione assieme a un altro freddo e protocollare, e osservare il battibecco che ne emergerà.

L'azione di gioco avviene su una mappa locale scorrevole in prospettiva. Detta mappa è il campo d'azione dei vostri merc, e include una lunga serie di personaggi più o meno utili alla missione: buoni, neutrali e cattivi. Per comandare è sufficiente premere sullo sprite del personaggio con cursore, e apparirà un menu con gli ordini assegnabili, in perfetto stile militare. Avrete spazio libero alle sperimentazioni strategiche: a nessuno importa di come conseguirete gli obiettivi, ma dovrete riuscirci, pena una passeggiatina nello spazio... senza tuta.

Willi

PC

A mio giudizio, questo è uno dei tanti giochi che sarebbero stati piuttosto buoni se si fosse data più attenzione all'interfaccia utente. La leggera configurazione minima (286/12, 640-K, VGA, mouse) lo rende piuttosto appetibile, se facciamo eccezione per la ristretta fascia di pubblico a cui solitamente si rivolgono i prodotti Mindcraft. Quello che conta, comunque, è che il gioco sembra alquanto meritevole finché non si inizia a giocare veramente: c'è un buon supporto sonoro, una bella grafica, e l'ottima trovata di far apparire le battute e i nomi dei personaggi direttamente sopra il loro sprite. Quando si inizia a giocare, però, ci si accorge che l'uso dei menu a scomparsa è poco razionale, l'interfaccia utente è bacata, e lo scorrimento va a grossi balzi; personalmente odio lo scorrimento a scatti, anche se sul PC non si può pretendere molto. Non pensiate, però, che il mio giudizio sia un inappellabile "pollice verso": se riuscite a sopportare l'interfaccia utente questo gioco si rivela assai godibile, ed è impreziosito della presenza di un creatore di missio-

TECNICA:
GIOCABILITÀ:
INNOVAZIONE:

GLOBALE 81%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

1 T-Shirt

GAMESMASTER

Non fa primavera *

*Ma Max e Stefania pensano di si, quindi se la mettono anche per andare a dormire. Ora dicono che sulla loro casa splende sempre il sole. Secondo me hanno video-giocato un po' troppo... comunque una me la metto anch'io.

Acquistando 2 T-Shirt riceverai in regalo 1 coloratissimo marsupio super accessoriato.

TELEFONA SUBITO ALLO **0332/820439** E PRENOTA LA TUA T-SHIRT OPPURE LA FELPA CON CAPPUCCIO A 1/2 MANICA AD UN PREZZO FOLLE !!

OPPURE COMPILA IL MODULO QUI DI FIANCO E INVIALO VIA FAX ALLO:
0332/222689

OPPURE ANCORA SPEDISCILO A:
FUN CLUB SRL
12
- VA

MODULO D'ORDINE

Cognome_____ Nome_____
Via_____ CAP_____
Località_____ Prov.___ Tel.____ /_____

	Taglia		QT.	Prezzo unitario	Totale
T-SHIRT BLUE NAVY	☐ L	☐ XL	_____	Lit. 19.900	_____
FELPA MEZZA MANICA	☐ L	☐ XL	_____	Lit. 29.900	_____
Spese di spedizione (per spedizioni celeri si può richiedere il servizio corriere)					Lit. 5.000

Firma (di un genitore se minorenne)_____ TOTALE _____

☐ Pagherò in contrassegno al postino (c/c PT 17590217)
☐ Oppure con Carta di Credito Carta SI N°_____ Scadenza ____ Data _____
(contrassegnare con una crocetta le v

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SIERRA per PC

ECO QUEST II: LOST SECRET OF THE RAINFOREST

Fascia d'ozono, disboscamento di foreste, bucce di banana per terra e inquinamento delle acque, è proprio dura la vita dell'ecologista...

La Sierra è stata sempre una casa molto intraprendente, le sue avventure sono ormai nell'ordine delle parecchie decine e tutte hanno accolto dei consensi molto incoraggianti da parte della critica e del pubblico. Imboccata di recente anche la strada del software educativo ecco giungere sui nostro monitor, dopo il discreto Eco Quest uscito l'anno scorso, il suo seguito, ambientato questa volta nella bellissima (e pericolosissima) foresta pluviale, alla ricerca di un segreto perduto che permetterà a questo gigantesco produttore d'ossigeno la sopravvivenza; è ormai risaputo infatti che con gli alberi si fa la carta, i mobili e ognuno di questi due prodotti richiede un bel po' di materia prima, materia prima che alcuni temerari prelevano senza permesso dall'immensa, ma non per questo interminabile foresta amazzonica. E qui entrate in gioco voi che, con l'aiuto di vostro padre, dovrete fare in modo di salvare la foresta e aiutare gli indigeni che abitano il luogo a sopravvivere.

Essendo Eco Quest II un gioco dedicato a una fascia di utenti, per così dire, "giovani" era normale aspettarsi uno schema di gioco che prediligesse degli enigmi "educativi", ed effettivamente è proprio questo che è successo, tralasciando per un attimo l'effettiva efficacia didattica di questo schema di gioco andiamo a dare un occhio all'interfaccia che, in linea di massima, rimane sempre la solita Sierra, se non fosse per due icone: la prima, a forma di pipistrello (o qualcosa di simile) non ha un'effettiva utilità, serve infatti esclusivamente a darvi informazioni sulla foresta fluviale e sui suoi abitanti (tipo "nella foresta fluviale coesistono trecento specie diverse di farfalle"), la seconda, invece, corrisponde alla solita icona "jolly" presente in tutti i giochi Sierra (ad esempio la "zip" per Larry, l'icona di "ordine" per Space Quest e così via) che, in questo caso, è rappresentata dal simbolino di "riciclaggio" (chiedo venia, ma non so proprio come descriverlo in un'altra maniera) e vi servirà per far sparire dal video tutte le tracce lasciate da noi esseri umani, bucce di banana, lattine e bottiglie sono solo alcune delle cose che vi capiterà di "riciclare" durante lo svolgersi del gioco.

Come era lecito aspettarsi dalla Sierra, oltre all'interfaccia, anche la grafica rimane dello stesso stile, 256 colori, fondali forse leggermente meno curati del solito e qualità sonora di medio livello.

Stefano "BDM" Petrullo

PC

Ho trovato Eco Quest II sicuramente più interessante del suo predecessore, se non altro per l'ambientazione decisamente più ampia e varia dell'immensa distesa marina che perlustravate assieme al vostro delfino. Innovazioni strutturali naturalmente non ce ne sono, rimane quindi da stabilire se il target a cui il gioco dovrebbe essere riferito sia in effetti quello giusto. Il prodotto è infatti indicato come un programma tipicamente educativo, diretto quindi a un pubblico particolarmente giovane, il livello di difficoltà degli enigmi risulta però nel complesso allo stesso livello di quello delle altre avventure Sierra e quindi mi sembra giusto precisare come, pur considerata quella che rimane la sua natura educativa, si tratti in ogni caso di un'avventura a tutti gli effetti con la quale difficilmente farete divertire troppo a lungo il vostro cuginetto: sicuramente troppo difficile per i giovanissimi.

Un'ultima cosa, se siete maniaci di multitasking e Windows potrete far girare EQII anche sotto quest'ultimo!

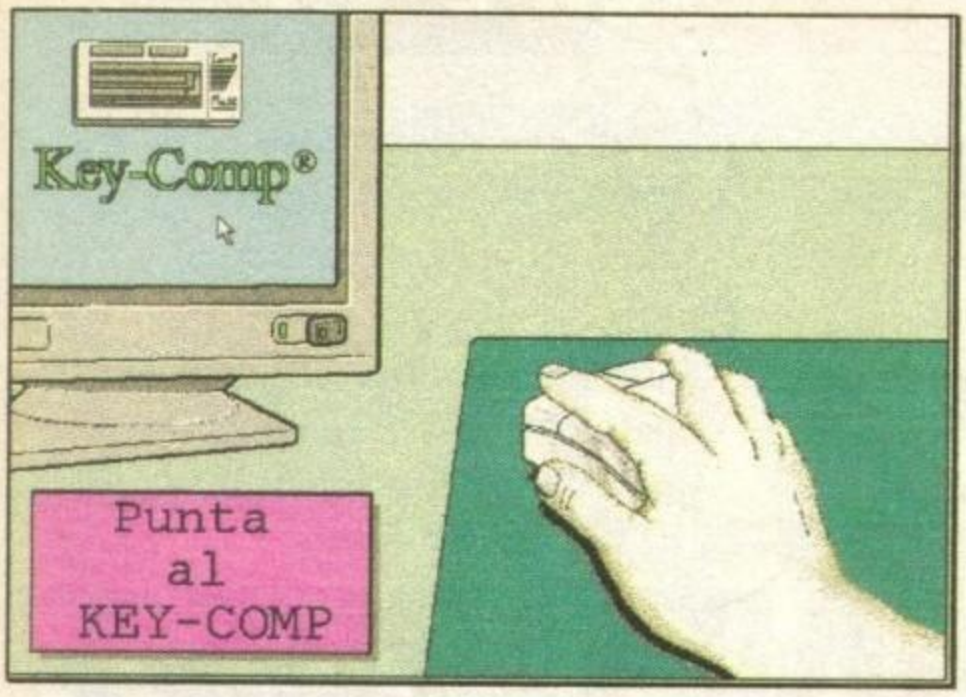
TECNICA:
GIOCABILITÀ:
INNOVAZIONE:

GLOBALE 84%

http://www.oldgamesitalia.net/

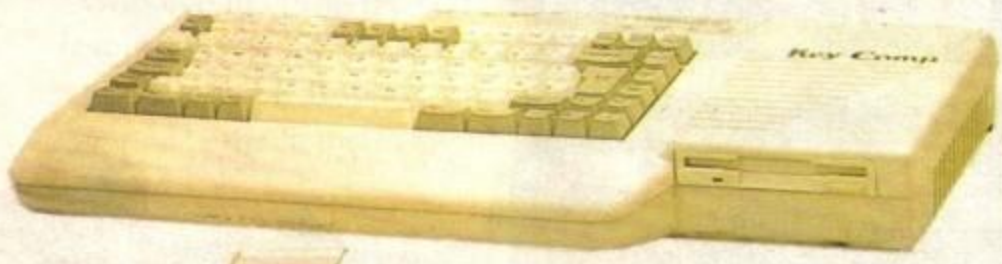
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Il KEY-COMP in 3 versioni

Key Games



Professionale

MIDI KEY

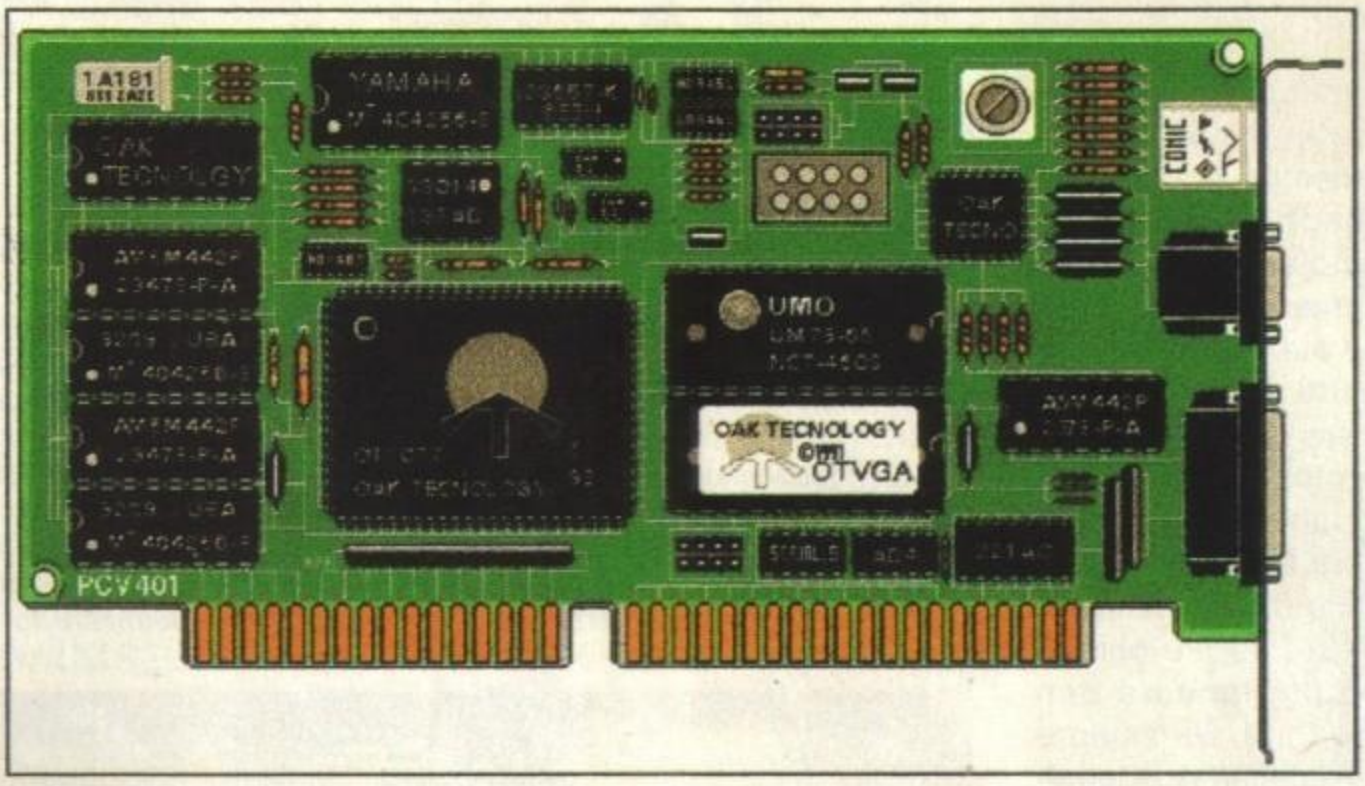
Solo 3 kg con HDD compreso !!

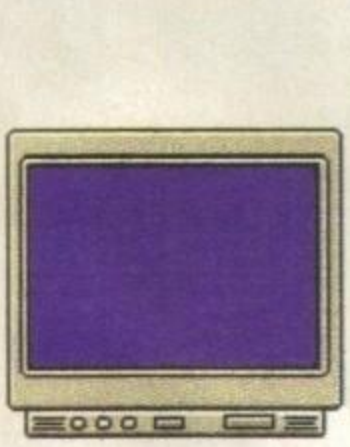
- La versione **Key Games** si collega direttamente al **TV** e i tuoi giochi li sentirai in **STEREO.** Una comodità eccezzionale; tutto a portata di mano, puoi giocare o lavorare e quando vuoi, con il telecomando, cambiare canale e vederti la TV. Lo puoi collocare dove vuoi e spostarlo in ogni momento, persino portarlo con te nella comodissima borsa.
- La versione **Professionale** è un potente **PC** con HDD da 40Mb a 200Mb un FDD da 3,5" a 1,44Mb, una scheda super VGA, memoria RAM da 1 a 16 Mb e 2 porte seriali e una parallela
- La versione **Midi Key** si connette direttamente alle apparecchiature **MIDI** tramite una presa **IN** e una presa **OUT** senza bisogno di cavetti riduttori o di adattatori, direttamente sul computer. Il mondo **DOS** offre tutto il software necessario per un musicista. Nella confezione troverai anche una bellissima sorpresa; un sequencer software in omaggio e il fantastico **CUBASE©** della STEIMBERG® con il potentissimo **WINDOWS 3.1©** pacchetizzato con **MS DOS 5.0**.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Scheda 4 x 1





TV Color

Joystick

MONITOR SUPER VGA

Stereo SOUND

In un'unica scheda a Lit 480.000

Distribuita in esclusiva per l'Italia da:
MaSE srl Via dell'Appeso 44038 Pontelagoscuro (Ferrara) ☎ 0532/796250 FAX 0532/796255
Esclusivista ITALIA Key COMP®.

---

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IL DIARIO DI MECH COMMANDER

(Febbraio)

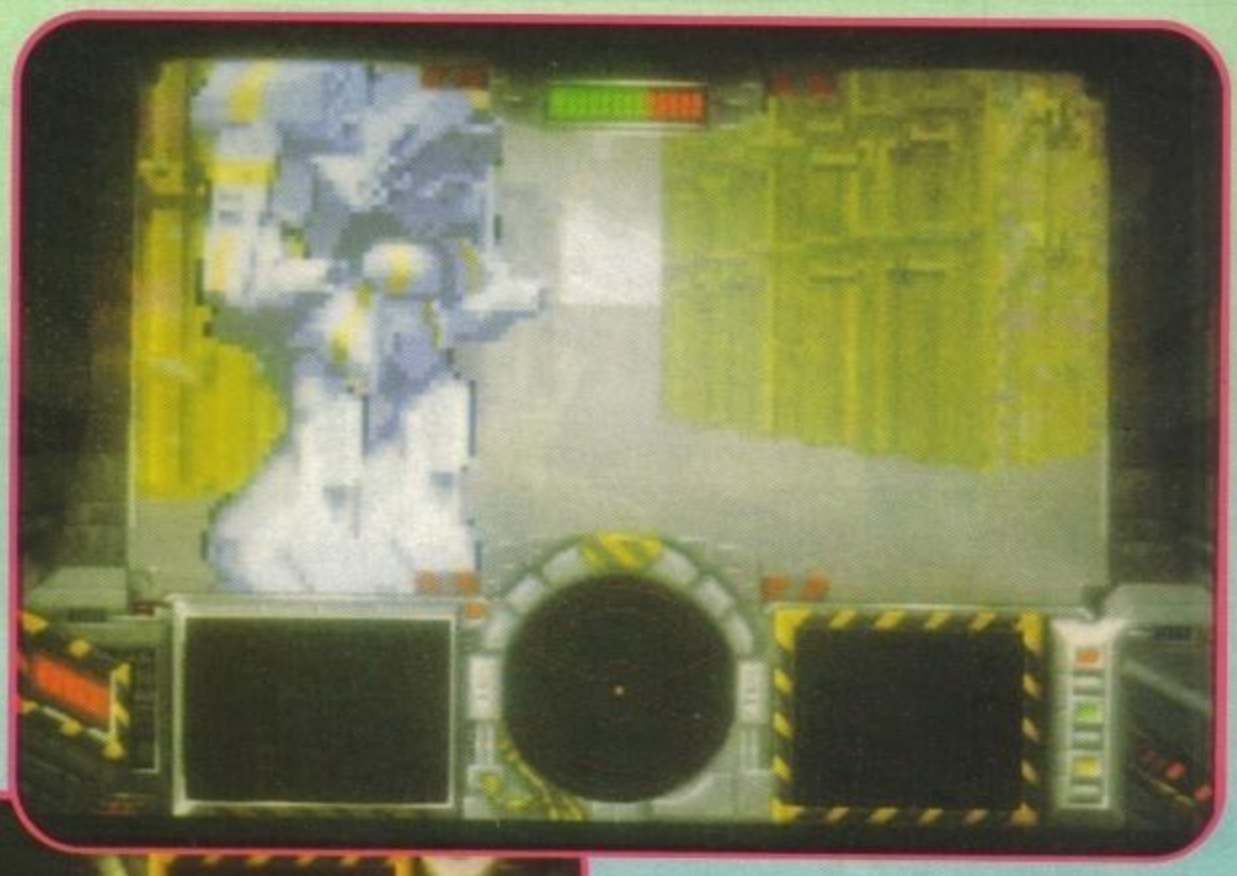
Presentatovi in anteprima assoluta sullo scorso numero di Marzo, abbiamo nel frattempo potuto verificare come Mech Commander abbia già cominciato a suscitare un notevole interesse fra voi lettori, e lo stesso vale naturalmente anche per noi tutti qui in redazione. Vi basti sapere che perfino MA ne è rimasto profondamente affascinato, proprio lui che in assoluto è il recensore più esigente, scontroso e scorbutico del giornalismo italiano (o forse solo il più obiettivo, questo non l'ho ancora ben capito nemmeno io...). Da sempre stroncatore per eccellenza di qualsiasi produzione tricolore che gli sia mai stata sventuratamente sottoposta... Tutto questo ci ha fatto venire l'idea di organizzare insieme ad Antonio Farina, che ricorderete essere alla guida del progetto, un diario mensile nel quale seguiremo da molto vicino lo sviluppo di Mech Commander fino alla sua effettiva uscita sul mercato.
Cominciamo quindi con una puntata introduttiva nella quale vengono ricordate alcune tappe più o meno importanti della storia del gioco...

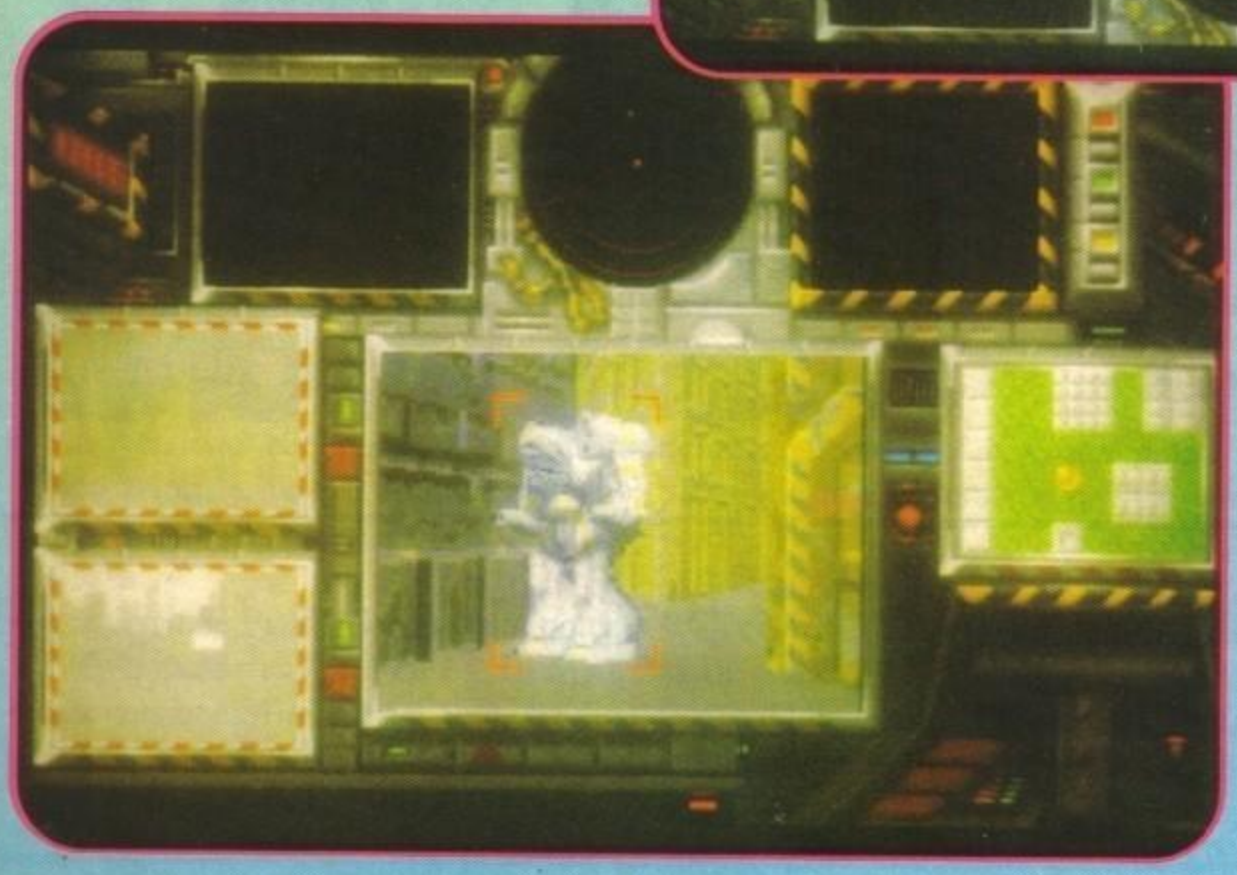
UN TITOLO BISOGNA PUR DARGLIELO

Alien?... Nooo, troppo banale, e poi non c'entra niente...
BattleMech?... Mannò sembra troppo Battletech ...
Ci sono: Wing Commander!... Ma non dire (BEEEP)!
Mech Commander!!! Ecco!... Uhm, oddio, non è il massimo dell'originalità ma direi che può anche andare.

COS'E' MECH COMMANDER (Già, cos'è? Eh? Cos'è?)

Antonio, visto un abbozzo delle routines tridimensionali 3D-Ray sviluppate da Stefano (Lecchi), ha pensato di sfruttarle per un gioco incentrato sul combattimento di possenti Mech.
Si è quindi cominciato con lunghe e spossanti riunioni per pianificare tutti i dettagli di quello che dovrebbe essere il prodotto di lancio di Graffiti.
Si è fin dall'inizio deciso che i combattimenti avverranno in un mondo devastato da guerre e criminalità, e che questi avvengono sia all'aperto che al chiuso. Sarebbero inoltre stati presenti diversi fattori atmosferici ad influenzare lo svolgimento del gioco (giorno, notte, foschia, nebbia, nebbia di notte, nebbia su Marte, nebbia su Nettuno, nebbia in val Padana, etc).
I Mech saranno poi dotati di tutte le armi di questo mondo e di quelli a venire: cannoni, missili, missili a ricerca, etc.
Alcune di queste armi (a esempio i globi di energia) diffonderanno luce sulle pareti circostanti, per dare un tocco di realismo in più.
Il gioco verrà anche arricchito da parecchie sequenze animate il cui scopo quello di immergere il giocatore completamente all'interno del mondo di Mech Commander.
Dopo aver deciso quale sarà la struttura di base del gioco si è passati alla fase di





Ed ecco due immagini del gioco in condizioni di visibilità precaria, a causa della nebbia.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Digitalizzazioni di un Mech, in modo da simulare un'animazione.

A sinistra il Mech digitalizzato, a destra le due versioni ritoccata al DPaint.

Un'immagine della spettacolare sequenza introduttiva. La foto non rende molto l'idea, ma l'effetto ologramma è veramente convincente.

sviluppo vero e proprio. La prima cosa da fare è stata adattare il codice in modo da poter gestire meglio l'ambientazione di Mech Commander: palazzi di altezza diversa, diverse condizioni atmosferiche, Mech di diversa grandezza, animati e con la possibilità di ruotare il "busto".

A QUESTO PUNTO SI POTEVA ANCHE COMINCIARE...

- Marco (Spitoni), questa mattina, si e' svegliato e ha deciso che la grafica di tutti i Mech del gioco sara' ottenuta digitalizzando modellini da lui costruiti; il tutto utilizzando un mega digitalizzatore... che naturalmente avrebbe procurato Antonio, in qualità di product manager è il minimo che potesse fare!

*- Oggi abbiamo finalmente provato il favoloso digitalizzatore di Antonio. Arrivati alle cinque del pomeriggio, dopo aver buttato nel ce**o il suddetto aggeggio miracoloso, siamo finalmente riusciti a ottenere risultati migliori da un vecchio, rudimentale e scassatissimo digitizer per Amiga. Ma qualche cosa ancora non andava. Marco ha quindi tappezzato le pareti del nostro studio con un'infinita' di bozze su carta e storyboard da tenere sott'occhio per la realizzazione grafica del gioco.*

- Oggi è insperatamente arrivato il nuovo digitalizzatore: ora sì che si ragiona. Siamo riusciti a ottenere risultati più che soddisfacenti (meglio tardi che mai!). Nel nostro studio comincia quindi una proliferazione indiscriminata di modellini di Mech in plastica. Ed è osservando questi dettagliati minirobot; che Marco lancia l'idea di realizzare alcune sequenze filmate sfruttando la vecchia tecnica cinematografica dello Stop Motion. Potrebbe venirne fuori qualche cosa di interessante.

- Oggi abbiamo montato le nostre prime sequenze in Stop Motion: il risultato è incoraggiante, sembra di assistere a una sequenza di King Kong (citare "L'Impero colpisce ancora" ci sembrava troppo!).

- Gli ultimi sviluppi del gioco ci hanno infuso una nuova carica, mai però quanto le scosse di elettricità statica emanate dalle nostre sedie...

- Se solo Max ci avesse avvertito un po' prima che avrebbe voluto pubblicare questo diario ci saremmo mossi prima e avremmo preso più appunti, a cominciare da oggi lo faremo, e sul prossimo numero ne vedrete i primi risultati...

Tre immagini tratte sempre dall'introduzione.

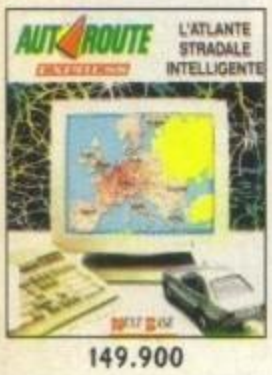
Alcuni degli abbozzi su carta realizzati da Marco.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

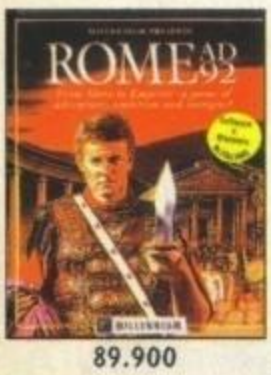
http://www.oldgamesitalia.net/

MS-DOS SOFTWARE & HARDWARE



149.900

109.900



89.900

119.900

109.900

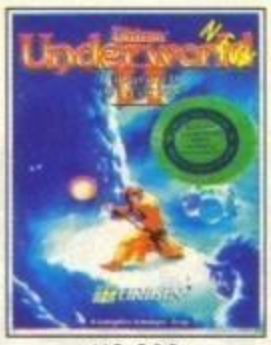
ARCADE & AZIONE

3D WORLD BOXING .79900
3D WORLD TENNIS ...79900
ARMA LETALE 49900
ARMCHAIR QUAT.....15900
BABY JO 59900
BOSTON BOMB CL....59900
BATTETOADS 49900
COOL CROC TWINS ..49900
COOL WORLD 49900
COVER GIRL POKER...69900
CROWN 49900
DARK CASTLE.....35900
DEMON STALKER.....35900
DIE HARD 2.....59900
DOUBLE DRAGON 3 .49900
EUROP. CHAMP.92 79900
EURO SOCCER 49900
EXTASY 69900
FINAL FRONTIER.....29900
FOOTBALL MANAG...39900
GOLDEN EAGLE 59900
GODS 49900
HUMANS.....59900
J.KHAN SQUASH.....39900
JOE&MAC CAV. NIN. .69900
JUNGLE BOOK 29900
MAGIC POKET.....69900
MAYDAY SQUAD.....29900
MAMMA H.P. L'AEREO 69900
MC DONALD LANDS.49900
NCAA BASKET 79900
NICKY BOOM.....79900
NINJA RABBITS.....29900
OVER THE NET.....29900
PUSHOVER.....49900
ROBOCOP.....79900
ROLLING RONNY 39900
SIMPSONS 49900
SKIDOO.....29900
SPACE CRUSADE.....49900
STEVE MCQUEEN.....59900
STREET FIGHTER II.....69900
SUBBUTEO.....35900
TERMINATOR 2.....39900
TENNIS CUP 2 59900
THE POWER 59900
TILT.....39900
TINY SKWEEKS 59900
TITUS THE FOX 49900
TOURNAMENT GOLF 39900
TROOLS.....49900
TURN'N'BURN.....35900
WINTER SPORT 49900
WIZKID.....49900
WORLD CUP 90 29900
WRESTLING WWF.....49900
WRESTLING WWF2....49900

SIMULAZIONE & Avventure

2000 LEAGUE UN....29900
5 INTELLIGENT G. 59900
ABANDONED PLACES89900
ACES PACIFIC 99900
ACTION STATIONS 59900
ACTION S. DATA D....35900
AIR BUCKS.....69900
AH 73M THUNDER....69900
AIRBUS A320.....99900
AMAZON.....119900
ANOTHER WORLD 79900
ASHES OF EMPIRE 99900
ATAC 99900
A-TRAIN.....99900
B17 FLYING FORT.....99900
BATTLESCAPES 49900
BLITZKRIEG AT ARDE.69900
BUSHBUCK 89900
CAMPAIGN 89900
CARRIER STRIKE 79900
CIVILISATION.....99900
CRIME CITY 69900
CRISIS IN KREMLIN.....99900
CRUISE FOR A C.....79900

79.900

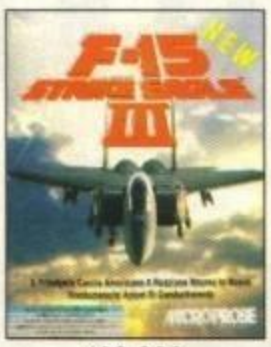


119.900

69.900

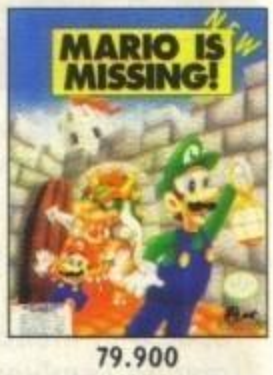
89.900

89.900



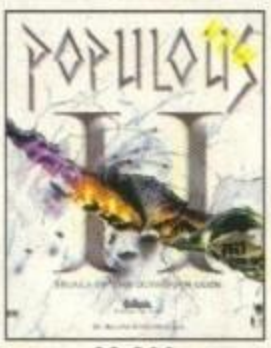
109.900

89.900



79.900

59.900

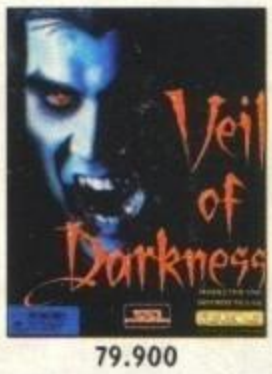


99.900

79.900

79.900

DARKLANDS 129900
DARK QUEEN KRYNN89900
DRAGONS L.3.....99900
DUNE 79900
ECHO PHANTOMS.....49900
ELVIRA 2 89900
EPIC 79900
EYE OF BEHOLD.2.....69900
F15 III.....109900
F1 GRAND PRIX 109900
F117 NIGHTHAWK 89900
FALCON 3 109900
FALCON MISSION D. .69900
FIGHTER COMM. 59900
FIRE TEAM 2200 49900
FORT APACHE.....59900
FREEDOM.....29900
GETTYSBURGH 49900
GREAT ESCAPE.....35900
GREAT NAP. BATTLES 59900
GUNSHIP 2000 89900
HOOK.....69900
ISHAR 59900
JETFIGHTER II 89900
JETF.II MISSION D.....69900
KGB 79900
LASER SQUAD.....69900
LAURA BOW 99900
LEGEND OF DJEL.....29900
LEGEND O. KYRANDIA8990
LIGHT BRIGADE.....59900
LORDS OF DOOM 49900
MILLENIUM 79900
OIL IMPERIUM.....15900
OPERATION COMBAT69000
OPERATION HORM. ...29900
PROFEZIA 29900
QUESTION OF SPORT29900
RED BARON 99900
RED BARON MISS. D..79900
REVELATION! 59900
REX NEBULAR 119900
RINGS OF MEDUSA ...59900
SAMURAI.....59900
SARAKON.....29900



79.900

SIM LIFE 99900
STEPHEN KING'S MIST15900

STORM MASTER.....49900
SPECIAL FORCES 99900
SUPER TETRIS 89900
SWAP.....49900
THE BALL GAME.....35900
ULTIMA UNDERW. 89900
ULTIMA VII 89900
VISION OF AFTERM. ..35900
VODOO ISLAND.....15900
W. BEAMISH.....99900
WHITE DEATH 59900
WING COMMANDER.79900
WORLD AT WAR.....69900
WORLD CHAMP. BOX.35900
WORDTRIS.....99900
XIPHOS.....35900

OFFERTISSIMA

NEURO MANCER 19900
TOP GUN 9900
STAR FLEET I.....14900
688 ATTACK SUB 19900
CHUCK YEAGERS AFT19900
PHM PEGASUS 14900
GRANDSLAM BRIDGE .9900
BATTLE CHESS.....19900
EMPIRE 14900
WORLD TOUR GOLF...9900

SOFTWARE ORIGINALE CON MANUALI IN ITALIANO.

PC 386/25sx

PC 486/66

Commodore PC

PC 386/25sx 2Mb RAM, 1fdd, VGA,Monitor VGA Colore 1024*768, DOS 5.0
HD 42 Mb.....L.1.299.000
HD 85 Mb.....L.1.399.000
HD 120 Mb.....L.1.499.000

PC 386/33dx 4Mb RAM, 1fdd, VGA,Monitor VGA Colore 1024*768, DOS 5.0
HD 120 Mb.....L.1.999.000
HD 200 Mb.....L.2.279.000

PC 486/25sx 4Mb RAM, 1fdd, VGA,Monitor VGA Colore 1024*768, DOS 5.0
HD 120 Mb.....L.1.979.000

PC 486/33dx 4Mb RAM, 1fdd, VGA,Monitor VGA Colore 1024*768, DOS 5.0
HD 120 Mb.....L.2.359.000
HD 200 Mb.....L.2.599.000

I prezzi dei PC commodore sono iva esclusa

Per motivi di spazio non possiamo elencare tutti i prodotti da noi commercializzati.

ALEX Mail Service

Servizio di vendita per Corrispondenza

ORDINA SUBITO TELEFONANDO AL NUMERO:

011/403111

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

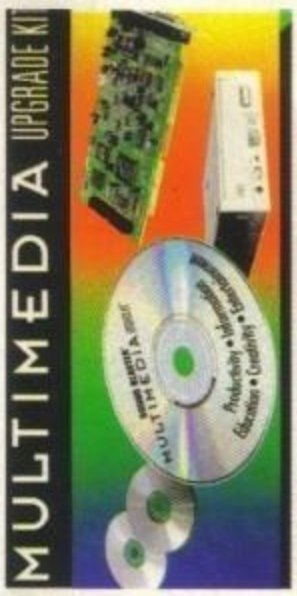
AMIGA SOFTWARE & HARDWARE

Speciale Creative

Sound Blaster 16 Bit.
L.499.000

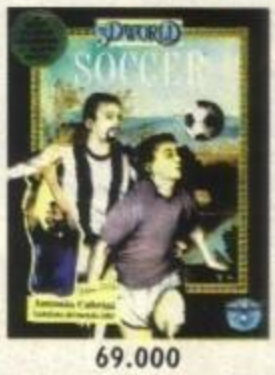
Sound Blaster Pro
Deluxe Edition
L.329.000

Sound Blaster Pro
L.329.000

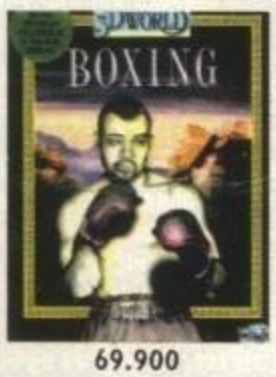


Multimedia Kit
Sound Blaster Pro
CD Rom Panasonic
+ Cd Bookshell
+ Cd Works * Win
+ 5 CD ROM Vari
+ Casse Stereo.
L.1.050.000

59.900



69.000

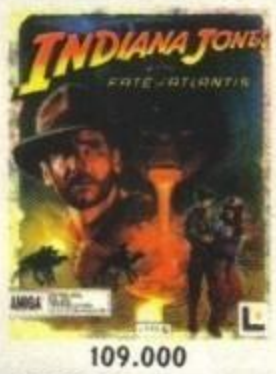


69.900

59.900

29.000

59.900



109.000

ARCADE & AZIONE

4D SPORT BOXING	59900
3D WORLD BOX.	69900
3D WORLD SOCCER	69900
3D WORLD TENNIS	69900
AIR BUCKS	49900
ARMA LETALE	49900
BATTLETOADS	49900
BLITZKRIEG AT AR.	49900
BRIGADE COMMAN.	59900
COLORADO	29900
COOL WORLD	49900
COVER GIRL POKER	49900
CRAZY CARS 3	49900
CRAZY SEASONS	39900
CRIME CITY	59900
CRYSTALS OF ARBO.	39900
DISCOVERY	49900
DOUBLE DRAGON 3	49900
ECO PHANTOMS	39900
ESCAPE FROM COLD.	49900
ESPANA G.92	59900

69.900

79.900

39.000

WHITE DEATH	59900
WARRIOR OF RELEYNE	49900
WORLDS AT WAR	
WRESTLING WWF II	49900
VIKINGS	49900

EURO FOOTBALL C.	49900
EUROP.CHAMP92	69900
EURO SOCCER	49900
FIGHTER COMMAND	49900
FIRE & ICE	49900
FIRE FORCE	49900
FIRE TEAM 2200	49900
GOOBLINS 2	69900
HAGAR	49900
HEIMDALL	69900
HUMANS	59900
ISHAR	49900
JOE & MAC CAV. NIN.	49900
KICK OFF II	39900
LEEDS UNITED	49900
LORDS OF DOOM	39900
MAGIC GARDEN	49900
MC DONALD LANDS.	49900
MOTORHEAD	49900
NAPOLEON	59900
NIGEL MANSEL	59900
OPERATION COMBAT	59900
PARASOL STARS	39900
PROFEZIA	19900
QUADREL	39900
RAMPART	49900
REVELATION!	29900
ROBOCOP 3	59900
SAMURAI	49900
SARAKON	19900
SENSIBLE SOCCER 93	69900
STORM MASTER	49900
STREET FIGHTER II	59900
STRIKER	59900
STRUMTRUPPEN	39900
SWAP	49900
THUNDERHAWK	59900
TROLLS	49900
TURTLESS II	49900

SIMULAZIONE

INT. 3D TENNIS	29900
AIRBUS A320	99900
ANOTHER WORLD	69900
ASHES OF EMPIRE	99900
CAMPAIGN	79900
CHAMP.MANAGER	49900
CIVILISATION	89900
CASTLES	69900
CASTLES DATA DISK	69900
DARK Q.KRYNN	89900
DRAGONS L. III	89900
DUNE	69900
ELVIRA 2	79900
EPIC	69900
EYE OF BEHOLD. 2	69900
F1 GRAND PRIX	79900
GUNSHIP 2000	99900
HOOK	59900
INDIANA J. ADV ITA.	109000
INDIANA J. ARCAD	59900
LARRY 5	99000
KGB	69900
KING'S QUEST V	99900
LEGEND O. KYRANDIA	89900
LOOM	69900
LORD OF THE KING	59900
LOTUS 3	59900
MONKEY ISLAND II	109000
NO GREAT. GLORY	79900
PACIFIC ISLAND	69900
POLICE QUEST 3	89900
PROPH. OF SHADOW	89900
RED BARON	89900
SIM ANT	89900
SIM EARTH	89900
SPACE QUEST 4	99000

OFFERTA IRRIPETIBILE

SOLO SOFTWARE ORIGINALE CON MANUALE INTERAMENTE IN ITALIANO.

FERRARI F1	9900
SWORDS OF TWILIGHT.	14900
CH. GOLF	9900
CH. BASEBALL	9900
CH. FOOTBALL	9900
CH. BASKETBALL	9900
POPULOUSE	14900
PROMISED LANDS	9900
MUSIC STUDIO	19900
SUPER HUEI	9900
SHANGHAI	9900

CONSEGNE 24/36 ORE
CON CORRIERE ESPRESSO **TNT** TRACO

E un fantastico orologio al quarzo da polso in omaggio ad ogni acquisto.

SUPER TETRIS	79900
TWILIGHT2000	79900

Per Motivi di spazio non possiamo elencare tutti gli articoli da noi commercializzati.

I Nostri Punti Vendita :

ALEX Computer
C.so. Francia 333/4 Torino

ALEX Computer 2
Via Tripoli 179/b Torino

FAXA SUBITO IL TUO ORDINE AL NUMERO:

011/4031001

ALEX Mail Service
Servizio di vendita per Corrispondenza

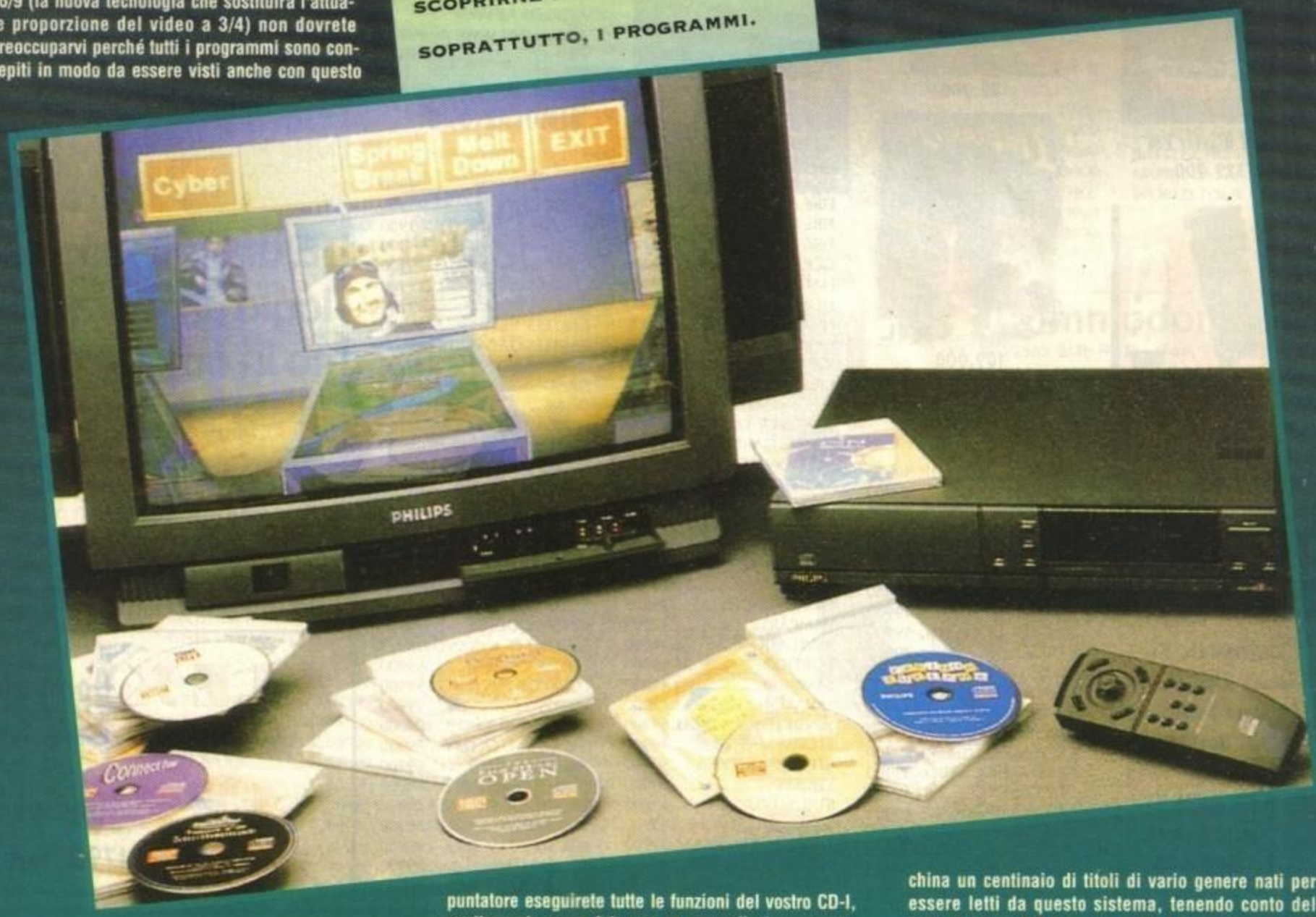
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IL CD DIVENTA INTERATTIVO

LA PHILIPS HA UFFICIALMENTE LANCIATO SUL MERCATO IL SUO NUOVISSIMO CD-I, OVVERO IL CD INTERATTIVO. DA QUESTO NUMERO DI TGM NE PARLEREMO DETTAGLIATAMENTE PER SCOPRIRNE I PREGI, I DIFETTI E, SOPRATTUTTO, I PROGRAMMI.

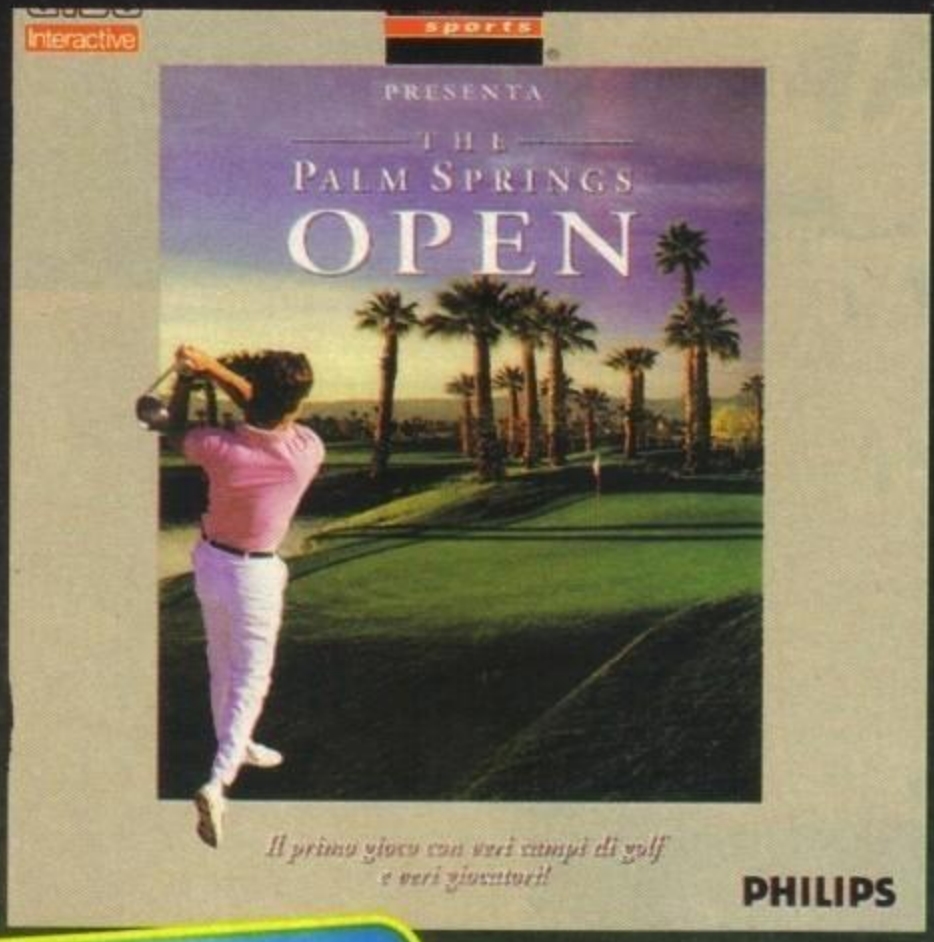
Devo ammettere che ultimamente la Philips ha fatto davvero passi da gigante. Non tanto per la qualità tecnologica dei suoi prodotti (che è sempre stata altissima), ma soprattutto per l'elevatissimo standard di design.
Non capisco perché ma pare che la famosissima Casa olandese non abbia mai goduto di grandi favori da parte del pubblico, vuoi forse per il design sempre un po' obsoleto, vuoi per il timore della scarsa qualità dei prodotti. E qui, amici, dovete ricredervi. L'invenzione delle cassette, per esempio, è un marchio Philips, e quella della tecnologia CD pure, in associazione con Sony.
Philips inoltre, inserendo nella sua gamma di prodotti quelli denominati Matchline, ha elevato di moltissimo la qualità estetica. Non vi sto parlando da giornalista che deve pubblicizzare un prodotto, ma da acquirente che nel giro di due anni si è ritrovato in casa (davvero inaspettatamente) più prodotti Philips che altro: telefono, TV 100Herz 16/9, Compact Disk, lampada UVA, videoregistratore e, naturalmente, il CD-I.
E proprio del CD-I TGM si occuperà in queste pagine per presentarvi il software di un prodotto che ha davvero dell'incredibile.
Il lettore assomiglia più o meno a un videoregistratore spartanissimo, con uno sportello sulla sinistra e un display illuminato a destra. Vi basterà fare i collegamenti via antenna o via cavo scart (in dotazione) per vederlo subito funzionare. Appena acceso vi apparirà la schermata di presentazione. Se avete un televisore a 16/9 (la nuova tecnologia che sostituirà l'attuale proporzione del video a 3/4) non dovrete preoccuparvi perché tutti i programmi sono concepiti in modo da essere visti anche con questo formato, senza rischiare di perdere le parti in alto e in basso dello schermo. A questo punto, sulla schermata di presentazione potrete muovere il puntatore utilizzando il minijoystick a infrarossi in dotazione, oppure (opzionali), un roller controller, un mouse, un joystick o un roller controller gigante per bambini. Col puntatore eseguirete tutte le funzioni del vostro CD-I, esattamente come fate con un normalissimo mouse. Se "cliccate" sulla scritta "OPEN" si aprirà lo sportello per inserire il vostro CD e, cliccando sulla scritta "CLOSE" questo si chiuderà dando il via al riconoscimento da parte del lettore. Il CD-I, infatti, riconosce ben 4 tipi di CD: i normali CD audio (quelli che utilizzate per ascoltare la musica), i CD-I (i CD interattivi, ovvero i programmi veri e propri), i CD Graphics (una sorta di CD-I creata esclusivamente per la grafica) e i Photo CD Kodak (i CD contenenti un massimo di 100 foto scattate da voi e trasferite su un dischetto CD).
Ma il vostro CD-I non si limita a riconoscere il tipo di CD che avete inserito, ma anche QUALE CD avete introdotto. Facciamo un esempio. Voi siete un cultore di musica e avete 100 CD che ascoltate regolarmente. Inserite il primo e decidete che di quell'album vi piacciono solo due canzoni: bene, grazie al menu che vi apparirà sul video e al vostro puntatore potrete memorizzare la sequenza di ascolto di soli quei due brani. Prima di estrarre il disco, però, salvate la suddetta sequenza dandogli un nome (esattamente come salvare il file di un archivio sul vostro computer), per esempio "RAF DAL VIVO".
Poi inserite un altro CD e decidete che di quell'album invece vi piacciono solo 5 canzoni. Ne memorizzate la sequenza e salvate il file chiamandolo "VASCO". Fate così per tutti i vostri CD (nel limite della capacità di memoria del vostro CD-I) e quando ne inserirete uno memorizzato il vostro CD-I riconoscerà il disco inserito e vi riproporrà i brani esattamente come li avete memorizzati. Bello, no? La stessa cosa avviene con i Photo CD Kodak. Una volta inserito un Photo CD potrete creare una sequenza di fotografie, con ingrandimenti e rotazioni delle stesse, dando per ognuno di questi "SLIDE SHOW" un nome che, ogni volta che inserirete il disco in questione, vi verranno riproposti. Ecco quindi le principali caratteristiche che differenziano un lettore di CD-I da un normale lettore di CD. Ma, oltre a questo, il CD-I è nato per farvi giocare, divertire e istruirvi.
Poiché infatti il CD-I non è nient'altro che un computer dotato di un lettore CD, esistono già in commercio per questa macchina un centinaio di titoli di vario genere nati per essere letti da questo sistema, tenendo conto del fatto che in un CD ci stanno tante informazioni quante quelle contenute in circa 100 dischetti da un mega ognuno, teoricamente i programmi dovrebbero essere davvero straordinari. E devo ammettere che qualcuno di questi mi ha lasciato davvero strabiliato.
Vediamoli.



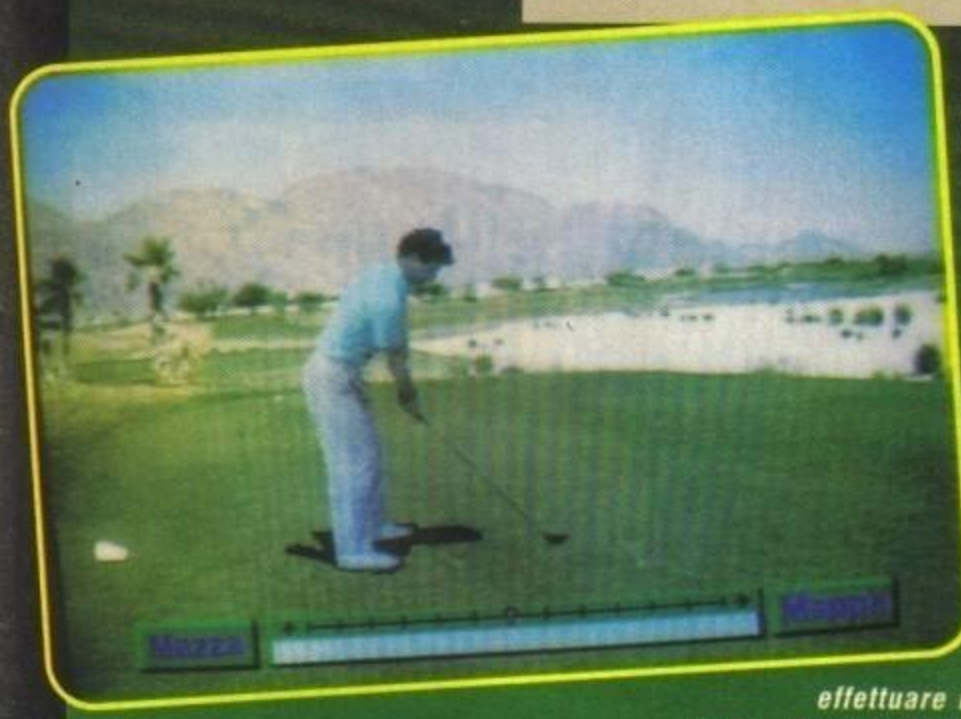
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

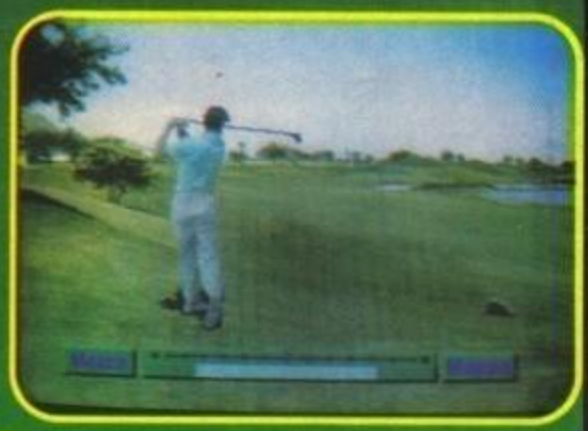
Davanti alla tivù per assistere ai campionati di Palm Spring: il torneo di golf più ambito dai campioni. E sembra davvero di essere lì.

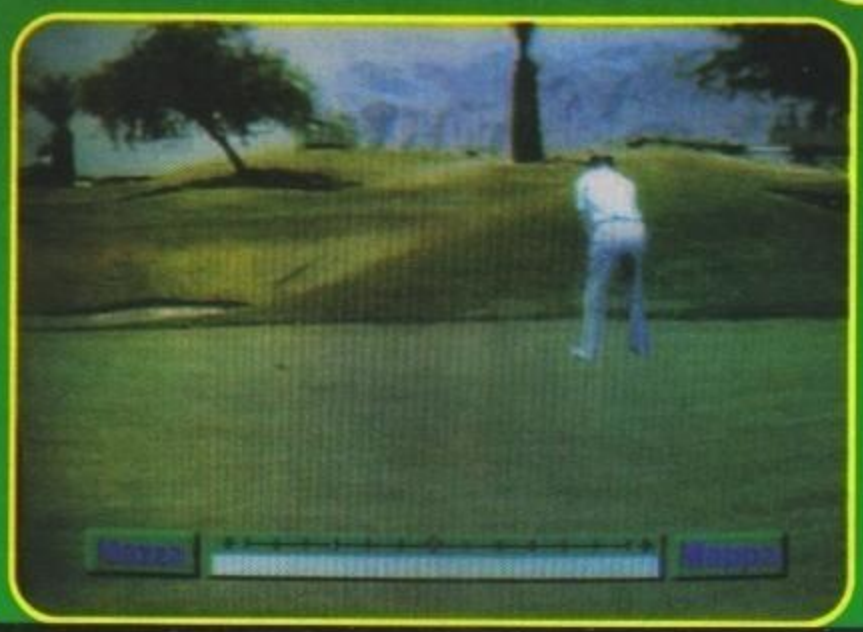


Quando ho acquistato il CD-I mi hanno regalato proprio questo gioco. Non credo comunque si tratti di un'offerta Philips, ma piuttosto di un'iniziativa da parte del negoziante. Potete pensare dunque che ho arricciato un po' il naso: pur amando infatti il gioco del golf simulato al computer, il fatto che lo regalassero non mi sembrava di buon auspicio.
Corro dunque a casa con il mio paccone, disinballo il tutto,



faccio i miei collegamenti e, finalmente mi spaparanzo davanti alla tivù per godermi lo spettacolo. Ed è uno spettacolo.
The Palm Spring Open è una simulazione del gioco del golf interamente digitalizzata, con ben 18 buche scelte fra le più belle di tutto il panorama internazionale.
Potete giocare tutte e 18 le buche o soltanto le ultime nove, da soli o in compagnia di un massimo di 4 amici.
Il gioco si apre con un menu per fare le scelte essenziali e poi si parte. Innanzitutto viene mostrata la mappa della buca disegnata al computer (a questo punto avremmo preferito vedere una ripresa dall'alto fatta da un elicottero, ma non importa) e poi ecco il vostro giocatore con tanto di mazza in mano pronto a effettuare il primo tiro. E qui comincia il vero spettacolo. In primo piano il giocatore di schiena (digitalizzato) davanti al suo percorso (digitalizzato anche quello). Ma ciò che più lascia sbalorditi è il commento dei due speaker (interamente in italiano) che commentano ogni cosa: la lunghezza e la difficoltà delle buche, il tipo di tiro fatto dal giocatore, consigli su come affrontare il colpo successivo. Insomma, pare proprio di essere lì, sul posto. Joystick alla mano si sceglie una delle mazze per effettuare il tiro (ci sono tutte: i legni, i ferri, la Pitching e la Sand Wedge, il Putter) e si comincia. Portando il joystick in alto appare un pallino che rappresenta la direzione del tiro, riportandolo poi in basso e premendo il tasto si dà il via al tiro vero proprio. Un rettangolino a fondo schermo parte non appena si preme un tasto spostandosi da destra a sinistra velocemente: il vostro compito è cercare di fermarlo il più al centro possibile, altrimenti darete alla pallina un effetto di hook o slice (destra o sinistra). Fermato il rettangolino vi apparirà una barra che si allunga sempre di più: rappresenta la forza del tiro che verrà scelta in base a una nuova pressione del tasto del joystick.
A tiro effettuato avviene la magia. Il giocatore si muove con estrema eleganza, colpisce la pallina e, voilat, una telecamera ne riprende il percorso mostrandovi con immagini tutte digitalizzate la nuova posizione. E non è finita: i due speaker si mettono a ironizzare o si complimentano con il vostro tiro, dicendo cose non casuali, ma sempre inerenti a ciò che effettivamente è accaduto.
Vi sembrerà di assistere a una vera partita di golf, tantopiù che se eseguite tiri maldestri o tiri eccellenti, in un riquadro apparirà un primo piano del vostro giocatore che per esempio getta per terra la mazza arrabbiatissimo o la innalza vittorioso sfoderando un sorriso smagliante. A questo punto si passa al giocatore seguente o al vostro tiro seguente. Si dà un'occhiata alla piantina dove due croci rappresentano il punto dove si trova la buca e il punto in cui sta la vostra pallina ed eventualmente la forza e la direzione del vento (sì, amici, c'è anche il vento!).
Se riuscite a entrare in green non dovrete più scegliere la mazza poiché automaticamente il vostro giocatore avrà in mano il putter e quando eseguirete il tiro dovrete prestare solo

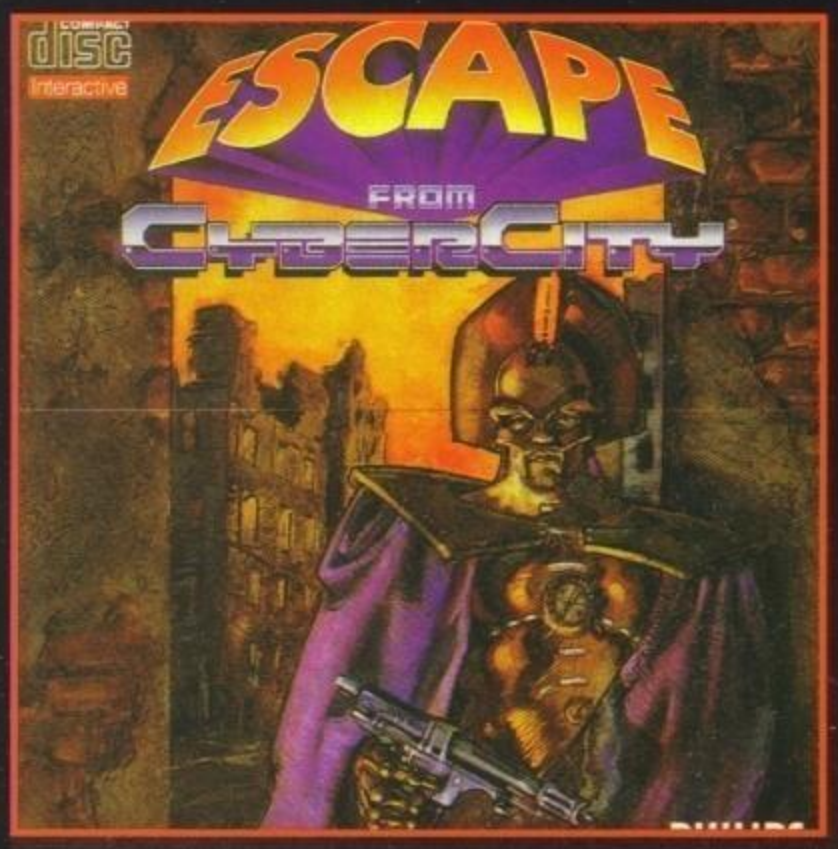




attenzione alla pendenza del green e alla forza: non esistono quindi effetti di hook o slice. Un'ultima chicca: quando sceglietе i ferri corti (le mazze tipo la 5, 6, 7, 8, o 9 iron) il vostro giocatore si chinerà sempre di più come avviene effettivamente nel vero gioco del golf. Insomma, una simulazione strabiliante, sempre nuova, instancabile e lunghissima: in quattro abbiamo cominciato una partita alle 9 di sera e l'abbiamo terminata alle 7 del mattino.
Esattamente come nella realtà: più di così!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



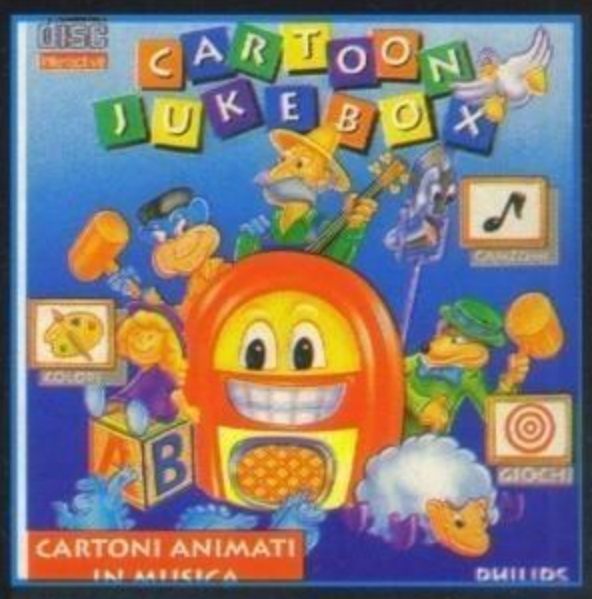
La terra è attaccate dai cibernoidi: il vostro compito è arrivare al treno che vi porterà dritti dritti dal Guardiano. Ci riuscirete? Quasi impossibile!

Gli appassionati di Dragon's Lair e affini, ovvero dei giochi laser, troveranno in questo titolo pane per i loro dentoni. Escape From Cybercity infatti è un gioco realizzato con il sistema delle celle animate, in poche parole si tratta di un velocissimo cambiamento di uno schermo dietro l'altro in modo da dare la sensazione di movimento: un cartone animato per farla breve.

Un cartone animato dal sapore giapponese molto ben realizzato e pienissimo di effetti sonori strabilianti e realistici e ottimi movimenti di camera. Esattamente come siete abituati a vedere nei cartoni di Lupin Terzo e affini.

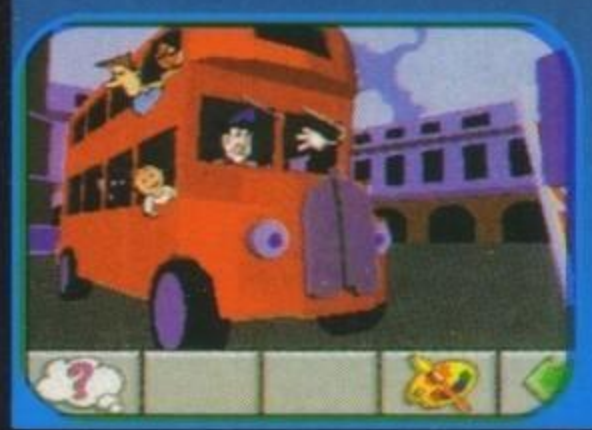
Quando iniziate il gioco potrete farvi guidare attraverso le varie situazioni che incontrerete nel gioco: dalla fuga a piedi, alla corsa con lo skate a propulsione atomica, dalla corsa in auto alla fuga in treno. Uno slide show parlato (in inglese) e rappresentato da immagini fisse che non dicono molto del gioco vero e proprio. Una volta iniziato il gioco, invece, vi ritroverete difronte a tre livelli di difficoltà che in effetti non servirebbero, visto che il livello più semplice è già piuttosto impegnativo. Partita l'azione ha inizio il cartone animato vero e proprio con immagini a volte in soggettiva rispetto al protagonista (voi) e a volte con la telecamera puntata alle spalle del protagonista. A vostra disposizione c'è un mirino che apparirà solo nelle scene dove dovrete sparare a qualcosa o a qualcuno, mentre altre volte il cursore non c'è ma dovrete comunque muovere il vostro joystick a destra o a sinistra per scegliere percorsi diversi e quindi diverse situazioni di gioco. Per giocare bene dovrete usare il mouse o il roller controller, altrimenti è difficile mirare ai cattivoni, anche perché questi appaiono all'improvviso e sparano senza aspettare molto. Il cartone animato è ben realizzato e le scene delle morti si attaccano immediatamente a quella dell'azione, come invece non avveniva nei laser game, poiché la ricerca sul CD è molto più veloce.

La partita è davvero emozionante ma devo ammettere troppo difficile: avete solo tre vite a disposizione e non potrete salvare una situazione già avanzata. Ogni volta vi toccherà quindi ricominciare da capo e dopo un po' di partite diventa snervante. Io sono arrivato a finire l'autostrada, ma mi sono impastato contro il blocco dei lavori in corso: qualcuno sa dirmi come posso superarlo?



Il CD-I ha molti titoli anche per i bambini. Questo Juke Box interattivo è particolarmente divertente... e vi farete quattro risate.

Cartoon Jukebox non è nient'altro che un insieme di cartoni animati coloratissimi che animano una canzone: una sorta insomma di videoclip per i bambini. Da "When The Saints" a "Mary aveva un agnellin", dalla "Vecchia Fattoria" a "Le Ruote Del Bus", tutte le canzoni sono animate in modo molto divertente. Ma



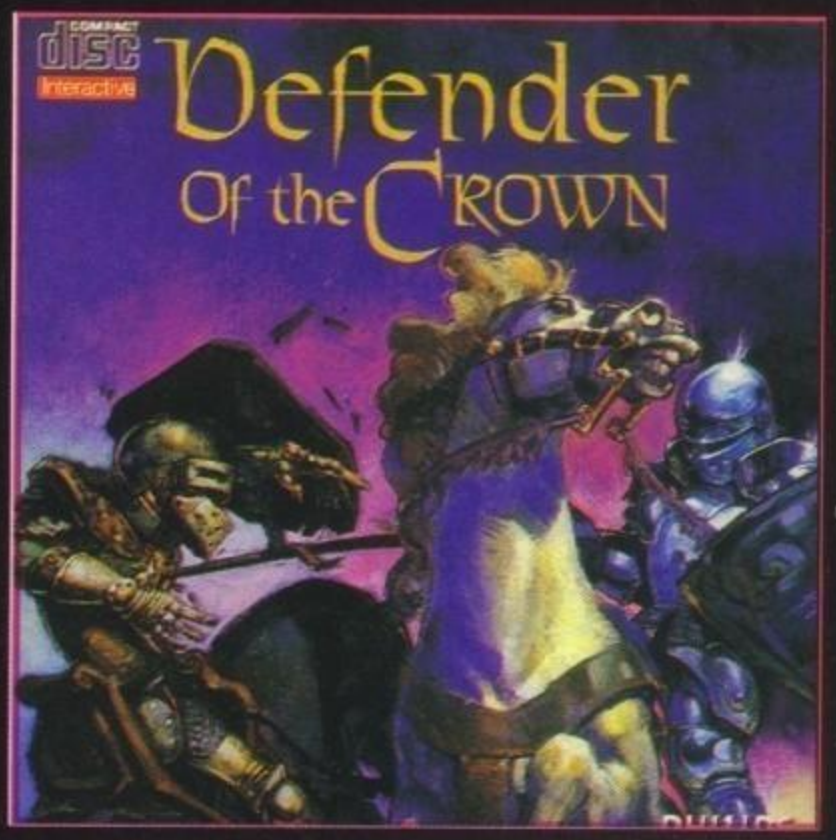
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

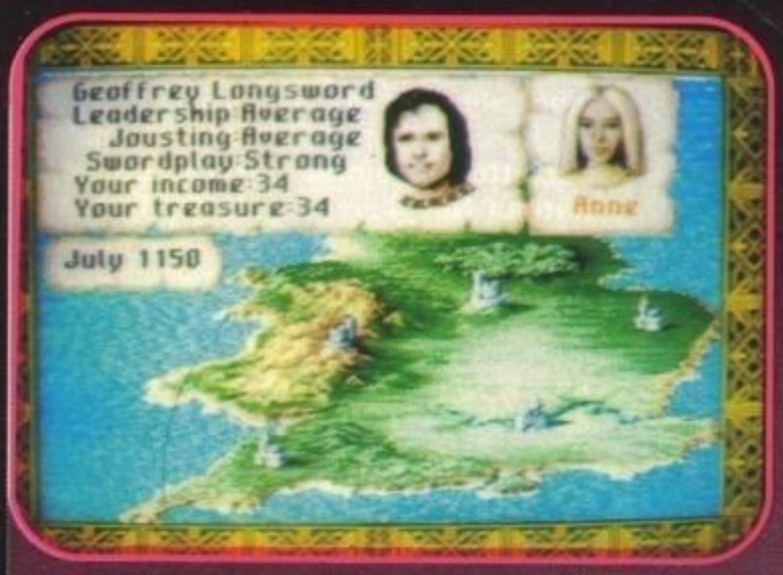
http://www.oldgamesitalia.net/

CD-I

Uno dei titoli che più ha segnato la storia dell'Amiga è ora disponibile anche per CD-I...

Chi non si ricorda del mitico Defender of The Crown? Eravamo ancora alla prima fanciullezza della gloriosa storia dell'Amiga e questo vero gioiello della Cinemaware si impose per un impatto visivo che rimane tutt'ora fra i più stupefacenti mai realizzati.
L'azione prende comunque luogo in un'Inghilterra tardomedioevale nel quale quattro baroni si contendono il trono. All'inizio del gioco vi sarà possibile scegliere il vostro personaggio, caratterizzato dalle proprie caratteristiche, e quindi vi verrà assegnato un castello dal quale cominciare la vostra progressiva espansione feudale.
Durante le prime fasi questo sarà piuttosto semplice, per impossessarsi di nuovi territori non dovrete fare altro che spostarvici sopra alcune vostre truppe; naturalmente però, quando tutte le regioni libere saranno occupate, le cose diverranno un tantino più complesse...
Ecco quindi cominciare i primi scontri armati, gli assedi ai castelli nemici e tutte quelle altre sequenze altamente spettacolari che hanno decretato il successo del programma.
Tutta l'avventura è infatti infarcita di animazioni cinematografiche di grandissimo effetto che delizieranno le pupille dei giocatori e di eventuali spettatori: mi riferisco ad esempio al sensazionale duello a cavallo con lancia oppure, qualora il tentativo di riscatto di un'affascinante contessina rapita dovesse riuscire nel migliore dei modi, un romantico intermezzo amoroso alla luce di un caminetto ardente...
Defender of The Crown si presenta quindi come un avvincente gioco di strategia, infarcito di buona grafica e supportato da un'ottima riproduzione dell'atmosfera medioevale; il gioco è rimasto praticamente invariato rispetto alla versione Amiga, sono naturalmente stati aggiunti tutti i dialoghi in inglese che aggiungono quel tocco in più. Un titolo consigliato a tutti i nostalgici e in grado di appassionare qualsiasi nuovo utente CD-I.





dove sta l'interazione?
Bella domanda. Ed ecco la risposta. L'interazione consiste in diverse cose: in tutte le canzoni, per esempio, è possibile modificare i colori dei personaggi scegliendoli da una tavolozza di 10. Inoltre ogni canzone ha un gioco diverso. Per esempio in "Nella Vecchia Fattoria" il gioco consiste nell'ascoltare la canzoni in altre lingue oltre all'italiano. In "When The Saints" (il brano più divertente e meglio realizzato di tutto il dischetto) potrete far fare l'assolo di canto (e relativa animazione comica) ad ognuno dei sei strumenti a disposizione. In "Le Ruote del Bus", ancora, potrete invece chiedere al gioco di cantarvi la canzone dal punto di vista di uno degli oggetti che si trovano nella canzone stessa: i tergicristalli, i passeggeri, i bambini, le ruote, eccetera.
Insomma, Cartoon Jukebox è consigliato per bambini dai tre anni in un su, e vi posso garantire che alcuni cartoni sono uno spasso anche per i più adulti: regalatelo a vostro fratellino o a vostro cuginetto.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

L'ufficiale arrivo della primavera segna anche il quarto mese di vita di questa neonata rubrica. Inizialmente la necessità di proporvi un sintetico riassunto del mondo del gioco in generale ci ha costretti a trascurare momentaneamente le ultime novità, ma ora che Boardgame è stata inserita sulla pista giusta preparatevi a una serie di anteprime ed esclusive veramente uniche, a cominciare dall'intervista a Roberto Genovesi, creatore del Gioco di Ruolo di Nathan Never...

INTERVISTA A NATHAN NEVER

Roberto Genovesi, appassionato ed esperto di fantasy e fantascienza, giornalista, collaboratore dell'Eternauta, dell'Espresso e delle collane Urania, coordinatore di tutti i prodotti ludici legati al nuovo personaggio di casa Bonelli, è la mente che si nasconde dietro al Gioco di Ruolo di Nathan Never, in uscita vero la fine dell'anno. In un'intervista esclusiva per TGM, Roberto ci descrive la propria opera.

Andrea: allora Roberto, cominciamo con una domanda di rito. Come mai avete deciso di creare un Gioco di Ruolo basato sul personaggio di Nathan Never?

Roberto: Personalmente sono sempre stato particolarmente attratto dal Gioco di Ruolo, che pratico ormai da molti anni. Possiedo una collezione di titoli che probabilmente farebbe invidia anche a te. Quindi l'idea di creare un Gioco di Ruolo sul nuovo personaggio della Bonelli è sorta spontanea nella mia mente fin da quando ho visto le prime tavole del fumetto. L'unica mia indecisione era su chi poteva produrlo. Poi i responsabili della Stratelibri, che in questi ultimi anni ha fatto un lavoro incredibile per lanciare il Gioco di Ruolo in Italia, mi ha contattato per avere i diritti su un eventuale gioco di Nathan. Il resto è venuto da solo...

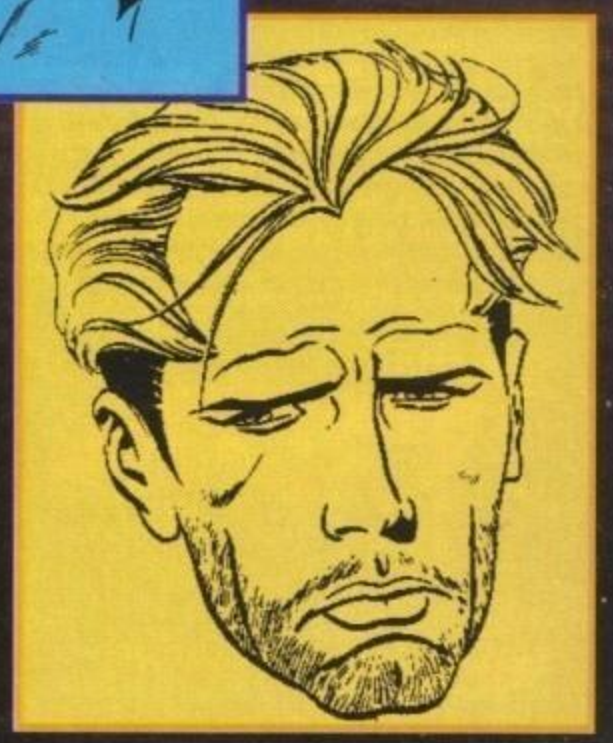
Andrea: il Gioco di Ruolo di Nathan Never sarà un prodotto a se stante o costituirà un'espansione per qualche sistema già esistente?

Roberto: questo è un problema su cui abbiamo riflettuto con molta attenzione. Alla fine abbiamo capito che la cosa migliore era affiancarlo a un sistema già esistente, anche perché riuscire a creare delle regole originali e valide per un Gioco di Ruolo non è assolutamente un impresa semplice. La Stratelibri aveva già prodotto Cyberpunk, un gioco secondo me validissimo, e personalmente mi sembrava assolutamente perfetto per ambientarvi le storie di Nathan Never. Le regole conterranno comunque numerose informazioni supplementari, soprattutto relative alle strutture sociali, e alcuni aspetti di Cyberpunk verranno totalmente cambiati.

Andrea: quali saranno dunque i contenuti del modulo?

Roberto: innanzitutto Nathan Never conterrà tantissime informazioni riguardo al mondo in cui è ambientato. Come avranno sicuramente notato gli appassionati di fumetto che conoscono Cyberpunk, si tratta di due ambientazioni profondamente diverse: Nathan ha chiaramente subito il fascino dei fumetti giapponesi, primo tra tutti Akira, mentre Cyberpunk cerca di riprodurre nella maniera più realistica possibile le tetre atmosfere dei romanzi di Gibson. Dovremo quindi fornire tutto il materiale necessario affinché il Master possa ricreare nella maniera migliore l'atmosfera del fumetto. Una buona parte delle regole verrà dedicata anche alla descrizione dei personaggi, ciascuno con la propria storia in costante evoluzione. In realtà nel Gioco di Ruolo di Nathan Never vi saranno informazioni che potrebbero risultare interessanti non solo per i giocatori, ma anche per i semplici appassionati del fumetto.

La versione finale del gioco dovrebbe essere costituita da almeno 64 pagine, con un'introduzione di Medda, Serra e Vigna in cui viene spiegato il motivo per cui è stato fatto un Gioco di Ruolo di Nathan Never e il perché ci si sia allac-



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ciati proprio a Cyberpunk. Ovviamente ci saranno moltissimi disegni, sia tratti dagli albi Bonelli che originali disegnati dal bravissimo Paolo Parente. Inoltre è ormai ufficiale la notizia che sarà proprio Castellini (di cui vedete qui a fianco alcuni lavori! NdTex) a preparare la copertina del gioco.

Andrea: hai detto che si parlerà in maniera estesa dei personaggi principali. Ci vuoi dire quali?

Roberto: oltre all'immancabile Nathan Never ci saranno Legs, Reiser, Sigmund, Aristotele, Kal e Sada Skotos, Athos Than (un miliardario amico-nemico di Nathan), Jack O'Rian, Ishimory, Mac, Janine, Drake, Ethan Edwards, Franz Hoenzoller (politico ambiguo, dichiaratamente ostile nei confronti dei mutanti), Jerry Lone, Katia e Julia (le due vicine di casa) e molti altri ancora. Ciascuno di questi, oltre ai punteggi di gioco, avrà anche una breve descrizione.

Andrea: esiste quindi la possibilità di giocare utilizzando gli eroi del fumetto...

Roberto: per esserci c'è, ma personalmente non la trovo una buona idea. Se per colpa mia dovesse morire Nathan, anche se si tratta solo di un Gioco di Ruolo, mi dispiacerebbe molto. Credo che sia più divertente crearsi nuovi personaggi.

Andrea: quali sono le differenze più sostanziali rispetto al sistema base di Cyberpunk?

Roberto: a parte l'ambientazione, abbiamo inserito armi ed equipaggiamenti sostanzialmente diversi e abbiamo aggiunto due classi di personaggi, l'investigatore privato e lo spaziale, anche se non abbiamo ancora deciso quali saranno le denominazioni ufficiali. Ovviamente restano valide quasi tutte le carriere presenti in Cyberpunk.

Andrea: per quando pensi che sarà pronto il Gioco di Ruolo di Nathan Never?

Roberto: onestamente spero di aver completato tutto entro settembre, ma è difficile indicare una data precisa. Si tratta di un lavoro molto lungo e difficile, e voglio farlo con la massima cura. Al momento mi sto imparando praticamente a memoria tutto il dossier su Nathan, e ti assicuro che non è un'impresa da poco!

Andrea: prevedi anche l'uscita di espansioni di gioco?

Roberto: naturalmente! Un Gioco di Ruolo senza espansioni è praticamente inutile. Oltretutto mi sono trovato molto bene a lavorare con la Stratelibri, sono tutti ottimi professionisti ben consapevoli del proprio lavoro, e spero che la nostra collaborazione possa durare più a lungo possibile. Se poi i giocatori non riusciranno proprio ad aspettare fino all'uscita dei nuovi moduli, potranno sempre prendere spunto dagli albi di Nathan Never per creare nuove avventure.

Andrea: al limite potranno essere usate anche le avventure create appositamente per Cyberpunk?

Roberto: come ti ho già detto le due ambientazioni differiscono per molti versi e non risultano perfettamente compatibili; con un po' di lavoro è comunque possibile adattare i moduli di Cyberpunk già esistenti per utilizzarli nel mondo di Nathan Never

Andrea: uscirà un secondo videogioco di Nathan Never?

Roberto: a dire la verità è già in fase di programmazione. Dovrebbe essere pronto entro giugno '94, e non sarà fato dagli stessi autori del primo. Non sappiamo ancora da quale casa verrà prodotto, ma Vigna ed io stiamo pensando di occuparcene di persona.

Andrea: prevedi una collaborazione tipo quella che ha la Simulmondo con gli altri fumetti della Bonelli?

Roberto: potrebbe anche essere, ma si tratterebbe comunque di un'uscita bimestrale o trimestrale.

Andrea: altri progetti in cantiere per la gioia degli appassionati di Nathan Never?

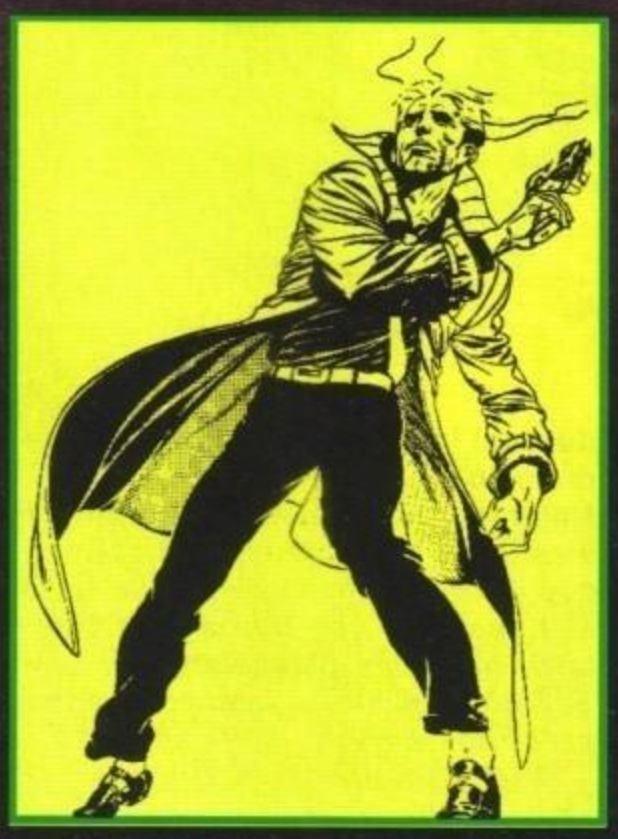
Roberto: innanzitutto un CD contenente le musiche del primo e del secondo videogioco, ovviamente rimasterizzate e adattate a uno stile abbastanza simile a quello da discoteca. Sarà sempre Marco Filippini a occuparsene. Inoltre la Solfanelli dovrebbe fare uscire per aprile-maggio un libro contenente tutta la storia di Nathan, di cui curerò la presentazione e la coordinazione del lavoro.

Andrea: perfetto, direi che con questo abbiamo concluso. Ti ringrazio molto per la tua disponibilità. Ci ritroveremo su queste stesse pagine quando il gioco sarà finito.

Roberto: Ciao a tutti!

ANDREA FATTORI

IL MARCHIO NATHAN NEVER APPARTIENE ALLA SERGIO BONELLI EDITORE. TUTTI I DISEGNI SONO DI CASTELLINI



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ZOMBIE

Soltanto pochi mesi fa la Clementoni mise in commercio un gioco estremamente particolare e originale, Atmosfear, incentrato sull'interazione tra i giocatori e una videocassetta. Lo scopo del gioco era quello di riuscire a collezionare sei chiavi entro un'ora di tempo, muovendosi su di un tabellone in base alle indicazioni fornite da alcune carte e dalla stessa videocassetta. Il gioco, che aveva suscitato un incredibile aspettativa proprio per le sue peculiari caratteristiche, risultò però inferiore alle speranze di tutti. Innanzitutto era noioso utilizzare sempre la stessa videocassetta, che dopo un paio di partite i giocatori iniziavano a ricordare a memoria, secondariamente il personaggio principale, un certo Sovrano del Male (quel brutto ceffo che veniva usato per pubblicizzare il prodotto in televsione, tanto per intenderci), recitava così bene la propria parte di essere arrogante e insopportabile, che la gente era portata a prende-

Vieni tra le braccia dello zietto zombie...

re a calci il proprio video.
Così, per rimediare a questi problemi, la Clementoni ha preparato con estrema rapidità una nuova videocassetta, corredata con tanto di carte, da alternare a quella presente nella scatola base. Zombie, questo appunto il nome del supplemento per Atmosfear, porta i giocatori a confrontarsi con un nuovo, terribile avversario, il Barone Samedí.
A differenza del Sovrano del Male, il simpatico morto vivente non sbraita come un forsennato in direzione dei giocatori, anzi, spesso riesce a conquistarsi la loro simpatia. La sfida avviene sempre sia tra i giocatori, che devono arrivare alla conclusione per primi, che contro lo stesso barone, il quale vince se nessuno dei partecipanti conclude il gioco entro il tempo stabilito.
Sicuramente Zombie rappresenta un ottimo rimedio ai principali problemi sorti con Atmosfear, ma restano ancora alcuni dubbi, primo tra tutti il fatto che anche questa nuova videocassetta, presto o tardi, inizierà a stufare i giocatori.
Come rimedio la Clementoni propone un'uscita pressoché regolare di nuovi video, ma la spesa a questo punto diverrebbe non indifferente.
Inoltre resta il fatto che in realtà la tanto decantata interazione giocatori-videocassetta, è estremamente limitata: spesso il video si limita unicamente a scandire il tempo, svolgendo così le funzioni di un semplice orologio.
Malgrado queste perplessità, Atmosfear e Zombie contengono comunque diversi elementi originali e sono stati realizzati con una grande cura: forse non sono particolarmente longevi, ma di sicuro vi faranno divertire per i primi tempi.

GURPS

Uomini, Elfi, Orchi, S
chi più ne ha

Abbiamo parlato di Gurps - il famosissimo gioco di ruolo universale da poco tradotto dalla Das - appena il mese scorso, e già iniziano ad arrivare i primi supplementi. Come era stato annunciato, Gurps Fantasy ha infatti seguito a ruota l'uscita del manuale base, offrendo un primo mondo in cui ambientare le proprie partite.
Gurps Fantasy analizza nei minimi dettagli un incredibile pianeta alieno, Yrth, sul quale si trovano a convivere razze straordinariamente varie e diverse. Tutto ha inizio all'epoca delle prime crociate terrestri, quando Yrth era popolato unicamente da Elfi, Nani e Orchi (oltre, naturalmente, a tutta una serie di animali non intelligenti). Le tre razze dominavano il pianeta, ma le loro differenti attitudini le portarono presto alla guerra: Elfi da una parte, meravigliosi e aggraziati detentori della vera magia, e rozzi e malvagi Orchi dall'altra. Dure e sanguinose furono le battaglie, fino a quando gli Elfi decisero di utilizzare tutto il proprio potere per bandire gli avversari dal pianeta. Ma qualcosa andò storto, un lieve errore, un segno del destino forse, e su Yrth si spalancò un enorme cancello interdimensionale, dal quale iniziarono a uscire esseri di ogni genere e specie. Tra tutti, furono proprio gli uomini a giungere più numerosi, gli stessi uomini che combattevano furiosamente per il dominio della "Terra Santa". Cristiani e musulmani iniziarono a conquistare zone sempre più vaste, imponendo la propria fede e le proprie tradizioni, giungendo presto ad asumere il ruolo di veri dominatori del pianeta, mentre Draghi, Minotauri e altri terribili esseri stabilivano le proprie dimore nelle terre più inaccessibili. Negli anni che seguirono crebbero sempre più forti le due religioni che già sulla terra si erano così a lungo combattute, dando vita a due potentissime teocrazie. Nelle loro mani iniziò a convogliarsi tutta la magia, mentre anche gli Elfi divennero sempre di meno. Il varco dimensionale non cessò però di funzionare: sia pur in quantità molto minore, gli abitanti di altri pianeti continuarono a venire misteriosamente trasportati su Yrth, dando origine all'incontro tra tecnologie estremamente diverse tra loro. L'arrivo dei primi uomini capaci di costruire armi da fuoco o macchine a vapore, mise in pericolo la supremazia assoluta delle chiese, ormai dipendenti dalla magia.
Presto la tecnologia venne bandita e coloro che si ostinavano a usarla furono trucidati. Gurps Fantasy offre un fantastico mondo medioevale, abitato da Spiriti e Draghi, Elfi e Folletti, in cui mentalità e conoscenze diverse si trovano a confronto. I giocatori possono interpretare il classico paladino o il perfido mago, ignorando totalmente gli effetti del varco dimensionale, ma possono anche utilizzare personaggi provenienti dal nostro pianeta, uomini del 1990 che improvvisamente si trovano in un mondo misterioso e letale, totalemnte ostile a ogni forma di tecnologia. I più eccentrici possono anche

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ANTASY

entrare a Yrth con i protagonisti di altre campagne, magari di fantascienza o supereroi. Oltre a questo è ovviamente possibile interpretare anche non umani, dagli indigeni Elfi fino ai miseri Coboldi, con l'unica limitazione della propria fantasia. Gurps Fantasy contiene una descrizione estremamente accurata del pianeta Yrth: la sua storia, l'organizzazione sociale, la struttura geografica e politica, la flora e la fauna. Oltre a questo si trovano anche numerose nuove abilità, da aggiungere a quelle presenti nel manuale base, un completo bestiario di mostri e creature varie, e un completo elenco di personaggi non giocanti da utilizzare nelle proprie partite.

Tutte le informazioni sono trattate con estrema cura e particolare realismo (non per niente Gurps Fantasy è opera di due persone laureate in storia...), e la mancanza di avventure già pronte può essere facilment suplita da un minimo di ingegno da parte di Master.

Quello che rende veramente interessante Gurps Fantasy è comunque l'assoluta libertà che offre: su Yrth possono giocare sia personaggi seri, secondo i più classici canoni delle saghe cavalleresche, sia figure estremamente caratteristiche e peculiari, come il supereroe o il cowboy, mentre la permanenza del portale dimensionale permette al Master di inserire esseri sempre nuovi, dar vita a battaglie di proporzioni galattiche e così via. Se siete stufi dei soliti mondi di barbari guerrieri e graziose principesse, Gurps Fantasy vi aspetta!

TORNEI E CONVENTION

Rapidissimo per questo mese l'elenco di manifestazioni, a causa della mancanza di spazio:

23-24-25 Aprile: Ianua Fantasy, quarta convention genovese dei Giochi di Simulazione, Ruolo e Società. Tornei per tutti i titoli più famosi.
Per informazioni e iscrizioni rivolgersi a Paolo e Chiara Fasce, tel. 010/887969

29 Aprile-2 Maggio: 19° Italcon di San Marino, manifestazione dedicata a tutti gli appassionati di fantasy e fantascienza. Presentazione dei Giochi di Ruolo di Guerre Stellari e Nathan Never.
Per informazioni e iscrizioni rivolgersi a Cooperativa il Cerchio, tel. 0451/786382

Aprile, data da stabilirsi: presentazione del gioco Quarto nel locale Ore Felici, Milano. Per informazioni e iscrizioni rivolgersi a Gigi, tel. 4048386

CTHULHU

A circa due anni e mezzo dalla sua prima uscita in Italia, Cthulhu ritorna con una nuova veste grafica. In realtà i cambiamenti rispetto all'edizione originale sono praticamente limitati alla copertina, a mio avviso decisamente superiore alla precedente anche se meno tetra, e alla correzione dei numerosi errori presenti, ma si tratta comunque di una buona occasione per comprarlo se non lo avete già fatto.

Per coloro che ancora non lo conoscessero, Il Richiamo di Cthulhu è uno dei più celebri Giochi di Ruolo di tutti i tempi. Ambientato negli anni '20 del nostro mondo, trae ispirazione dai grandi racconti horror di H.P. Lovecraft. Il sistema di gioco è decisamente semplice se rapportato ad altri prodotti di questo genere, ma ciònonostante risulta essere sufficientemente realistico per garantire un'atmosfera veramente coinvolgente. L'obbietivo è quello di riuscire a sopravvivere ai terribili segreti che si celano dietro a una civiltà apparentemente razionale e normale, sventando se possibile le oscure macchinazioni di esseri dagli incredibili poteri e di antichissime razze giunte dalle profondità dello spazio.

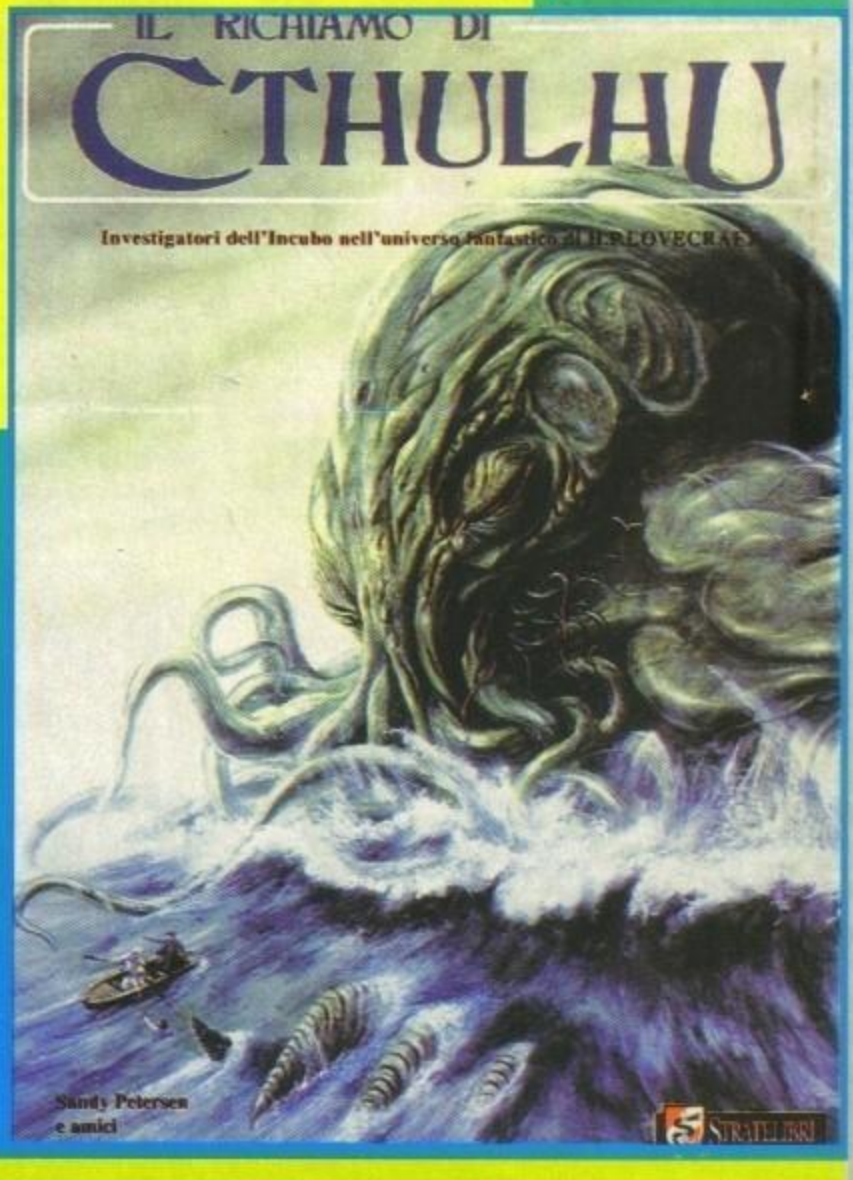
I personaggi vengono creati col classico sistema dei tre dadi a sei facce, ma a differenza di quanto accade solitamente non esistono livelli di esperienza: mano a mano che si procede nel gioco, vengono aumentate solo quelle abilità che il personaggio ha utilizato, eliminando così le classiche quanto ridicole situazioni in cui un eroe sviluppa, ad esempio, la propria capacità di nuotare pur avendo affrontato un'avventura in pieno deserto. Il sistema di combattimento non è certo dettagliato, ne tantomeno realistico, ma questo è in realtà un fattore di poco conto. Coloro che hanno letto le opere di Lovecrfat sanno infatti che si tratta di un orrore sottile e subdolo, e che solo in casi veramente rari ci si trova nella condizione di dover usare le armi.

Quello che conta veramente per riuscire a sconfiggere il terrore è la scaltrezza, la capacità di mantenere il sangue freddo e di pensare bene prima di agire.

Molta attenzione viene invece rivolta alle conseguenze derivanti dalla paura: è più facile finire ricoverati in un manicomio piuttosto che in una bara di legno qualche metro sotto terra!

Il Richiamo di Cthulhu, vincitore di molti premi come migliore Gioco di Ruolo, è decisamente uno dei titoli migliori attualmente disponibili in Italia: semplice e di grande effetto, permette anche ai meno esperti di dare vita a partite sempre nuove ed mozionanti, piene di suspance e terrore!

Ma che bel pesciolino che abbiamo qua!



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CONSOLE MANIA CORNER

Sperando che il ritorno delle console sullo scorso numero non vi abbia turbato più di tanto (nont te: le pagine sono e resteranno due, a carattere puramente informativo), eccovi ancora un po' di "pillole" su quanto succede in un mercato così vicino al nostro...

Another World ritorna a stupire su Megadrive e Super Nes

Innanzitutto, almeno per ora, non si è vista l'apocalisse di lettere con boiate sullo stile; "Dio ha creato i computer e con gli avanzi ha fatto le console", di cui, lasciatemelo dire, non ne vogliamo proprio sapere; chiusa questa parentesi incominciamo a parlare di console partendo dalle novità per Megadrive.

Iniziamo con Out of This World, che qualcuno di voi avrà già riconosciuto come il grande Another World che ai suoi tempi aveva spopolato su tutti i computer; su console non ha perso niente del suo fascino, tanto che questa versione risulta identica a quella Amiga. Il segreto del successo di un tale gioco è facile da indovinare, grafica fluidissima, animazioni da sballo (superiori di gran lunga a quelle del vecchio Prince of Persia) e sopratutto una giocabilità ottima grazie ad una serie di enigmi perfettamente inseriti in una ambientazione del tipo arcade, dove saltare da una piattaforma all'altra e sparare diventa inevitabile e alquanto coinvolgente; insomma Another World riesce, anche in questa sua ennesima reincarnazione, ad acchiappare un sacco.

Ed ora passiamo a qualcosa di completamente diverso, in effetti questo Ex-Mutants ha sempre delle piattaforme da cui saltare, ma a livello strutturale è ben poca cose se paragonato ad Another World; ma in fondo a noi che importa di usare il cervello, l'importante, come dice sempre BDM, è nuclearizzare e a quanto pare questo gioco ne è la dimostrazione vivente. Ex-Mutants svolge la sua vicenda sul nostro amato planetucolo (un modo come un'altro per dire Terra) dopo che questo è stato violentemente bombardato con cariche di simpatico Uranio, inutile dire che gli unici sopravissuti sono mutati schifosamente e vogliono conquistare la terra; ancora più inutile mi pare sottolineare il fatto che un tizio e una tizia, rimasti miracolosamente illesi dalle radiazioni, faranno di tutto per sgominare il piano (ma quale piano?) degli orribili mutanti (o mutati?). Come dite? Volete sapere come il gioco? Beh, sappiate che vi sono un sacco di livelli pieni di piattaforme e di nemici da spiatterare, naturalmente il tutto condito da sequenze d'intermezzo e dai soliti mostriciattoli finali.

I mostri più mutati dell'universo vi aspettano in Ex-Mutants

Ok, ok, adesso potete ricollegare il cervello, infatti dopo gli sventramenti (Pubblicità Progresso) di Ex-Mutants, si passa a qualcosa di più serio, sto infatti per parlarvi di Powermonger.

Alla faccia di tutti quelli che dicevano che sulle console non si potevano fare giochi troppo complessi, la Electronic Arts è riuscita nel miracolo e ha compresso tutto il gioco adattandolo al controllo via joypad (vabbè non sarà come il mouse, però chi si accontenta gode), in ogni caso Powermonger è rimasto sempre uguale, si tratta del classico gioco "divino" in cui impersonificate un generale che farà di tutto per diventare il padrone assoluto del mondo intero e per raggiungere il suo scopo si servirà di miseri soldati (ma non solo... (ci sarebbero in effetti da dire altre sette milioni di cose ma lo spazio è veramente tiranno!)).

E adesso un quesito per constatare la vostra cultura in fatto di cartoni animati Giapponesi, qual'è il personaggio che lanciava i missili centrali e aveva una compagna che sparava dei bomboloni da un punto del corpo abbastanza equivoco? Tic, tac, tic, tac, avanti rispondete... ma insomma si può sapere dove vivete, io mi sto riferendo al grande, unico e meraviglioso Maaaaaazinga! E incredibile ma vero la Dynamic ha deciso di realizzarne una versione per Megadrive! Adesso non andate tutti a comprarvi la succitata console se no il prossimo mese Max mi fa scrivere sei pagine con la scusa che le console si stanno diffondendo a macchia d'olio...

Incredibile ma vero, Powermonger approda anche su Megadrive

Scherzi a parte Mazin Saga parla dell'ultimissima reincarnazione di Mazinga, che non si sa come e in che modo è diventato organico, autonomo (nel senso che si guida da solo), di dimensioni variabili e pare si diverta un mondo a picchiare gli altri mostroni senza pietà; il gioco vero è proprio è diviso in due parti, una sullo stile Street of Rage e l'altro tipo Street Fighter II, entrambe hanno in comune un'ottima grafica con delle animazioni veramente eccezionali.

Insomma un must per gli amanti della serie televisiva.

Sempre rimanendo in tema di pestaggi, parliamo di Muhammed Ali (Babbà e i quaranta ladroni, scusate ma non potuto resistere) Knockout Boxing che senza ombra di dubbio vincerà il premio come titolo più lungo, idiota e originale dell'anno! Certo che sti giapponesi ne hanno di fantasia...

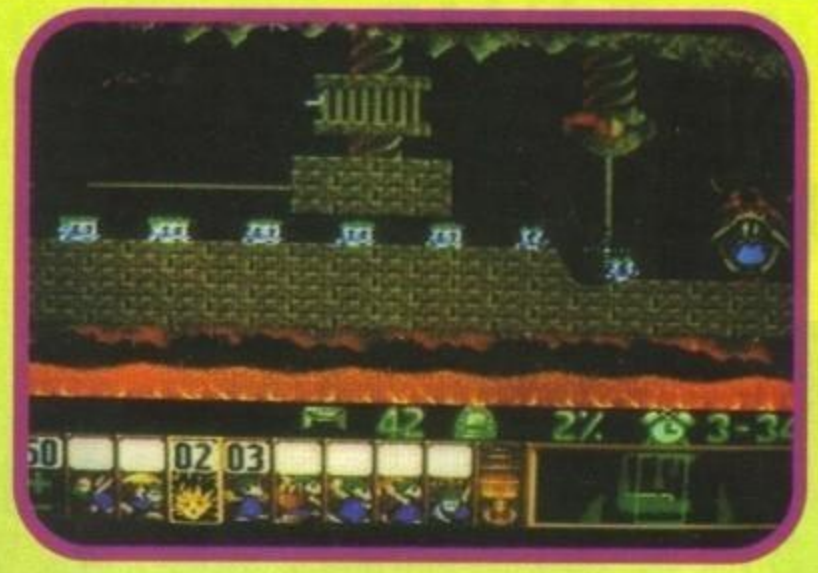
Tralasciando queste amenità mi pare chiaro che in questo gioco non si raccolgono fiorellini ma si fa a

Muhammad Ali per Megadrive ovvero il miglior gioco di boxe per console

Il mitico Mazinga, in versione organica, si prepara a far fuori quel monoculo gigante sul Megadrive.

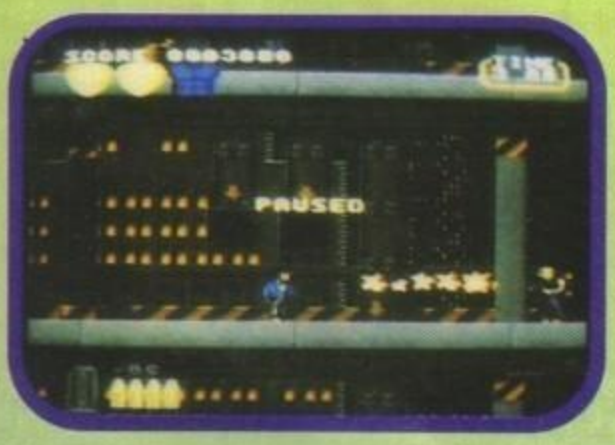
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Oh No! Sono ancora i Lemmings, è questa volta sono approdati sul Super Nes

cazzottoni su di un ring (non fa male, non fa male...) nella speranza di diventare campione mondiale dei pesi massimi. Ma, sarà ma io i giochi di Box su supporti casalinghi come le console o i computer non li ho potuti mai sopportare (e anche vero che il sottoscritto odia la Box come sport, ma nonostante tutto guarda piacevolmente tutti i film di Rocky).
Lasciamo la Box per passare ad un'altro bel gioco di piattaforme che risponde al nome di Turrican III... vi piacerebbe e invece NO! In verità vi dico (fratelli e sorelle), questo Chiki Chiki Boys mi ricorda qualcosa



Quel tizio con il lanciafiamme non sembra ben intenzionato! (Lethal Weapon su Super Nes)

che ho già visto in sala giochi e su Amiga, aspetta, aspetta, adesso lo riconosciuto! Si tratta di Mega Twins, il giochillo dei personaggi buffi con la grafica ultra-rotonda che tanto mi piace (che descrizione accurata, no?). E meglio che lascio perdere, è arrivato infatti il momento di parlare di Super Nes (o Super Nintendo o Super Famicom o Super Tostapane e via dicendo...); il primo titolo suonerà abbastanza familiare per chi legge TGM, si tratta di Lethal Weapon, che qualche mese fa ha fatto la sua apparizione anche su Amiga e PC. Personalmente non ho trovato nulla di innovativo o eccezionalmente giocabile in questo prodotto, ma comunque ha qualcuno è piaciuto, tanto che è apparsa questa versione per console che è praticamente uguale a quella per computer; si tratta del solito platform, con personaggi super-deformed che con il film omonimo hanno ben poco in comune (come disse una volta un mio esimio collega, de gustibus). Ben di altro calibro mi sembra Lemmings, che tutti voi dovreste ben conoscere (se non sapete cosa sia, le cose sono due, o siete alieni o siete nati l'altro ieri); si tratta infatti del più amato-odiato gioco che sia mai apparso sulla faccia della terra e anche in questa versione non ha perso nulla del suo splendore (anche se, ritorno a dirlo, il controllo via joypad non è neanche lontanamente paragonabile a quello via mouse); insomma una volta ancora i simpatici roditori dalle tendenze omicide hanno bisogno del vostro aiuto e naturalmente come potreste rifiutare (al massimo potete divertirvi a nuclearizzarli tutti tramite l'apposito tasto!).
Ma guarda che strano anche qui su Super Famicotto fa la sua apparizione Out of This World, neanche a farlo apposta! Si tratta essenzialmente dello stesso gioco per Mega Drive con la differenza che qua, a causa della famigerata lentezza del processore centrale (la CPU per non l'avesse capito), il tutto rallenta non poco, costringendoci a giocare in stile rallenti (Super-FX dove sei?), cosa non molto piacevole.
In compenso, come accadde per la versione PC, sono state aggiunte alcune

Il sogno di ogni videogiocatore: pilotare un Mech devastatutto; in Assault Suits Walken per Super Nes questo é possibile

sezioni in modo da rendere il gioco più lungo (alcuni infatti l'avevano etichettato come troppo facile) e sopratutto più difficile.
E adesso la parola d'ordine è Megablast!!! Sembra proprio il perfetto modo per descrivere questo fantastico Assault Suits Valken, in cui alla guida di un iper massiccio robot d'assalto dovrete distruggere tutto quello che vi si para davanti, ma con un po' di tatticismo; infatti, incredibile ma vero, ogni missione che vi verrà assegnata andrà conclusa in un determinato modo altrimenti le conseguenze potrebbero essere catastrofiche. Vi faccio un'esempio pratico, in uno schermo dovrete distruggere tutti i motori di una base-asteroide nemica che si sta andando a schiantare contro la terra (ma non mi dire...), se doveste fallire, nello stage successivo vedrete sullo sfondo il suddetto asteroide entrare in collisione con la crosta terrestre con le conseguenze che potete ben immaginare!
Insomma un grande shoot'em'up come non se ne vedevano da un sacco di tempo sul SuperNes.
Cosa vedono le mie pupille, un gioco di Bowling su console, ma fatemi il piacere! Sinceramente non riesco a capire che divertimento ci sia a giocare ad un simile sport su una qualsiasi console o computer (fino a oggi

Che splendide visioni ci sono in Fatal Fury II per Neo Geo!

Predator se la prende pure con i poveri Alieni, in Alien vs Predator per Super Nes

nessuna conversione è riuscita minimamente a restituire le emozioni che si provano a giocarlo dal vero!), comunque i programmatori di questo videogioco non dovevano essere della mia stessa idea (purtroppo) e hanno sfornato l'ennesimo simulatore chiamandolo molto originalmente (squillino le trombe, rullino i tamburi) Super Bowling! Evviva la fantasia!
E adesso una piccola domanda... avete presente Alien, quel essere xenomorfo saltato fuori dalla testa (o dalla stomaco!) di H.R. Giger che in tutti i film va sempre a rompere le scatole a quella disgraziata di Ripley che puntualmente lo abbrustolisce con il solito lanciafiamme (escono dalle pareti, escono dalle f*****e pareti!)? Bene, adesso vi dice niente il nome di Predator? Si, quella cosa che avrebbe seriamente bisogno di un lifting e che se ne va in giro per tutto l'universo a collezionare teschi? Provate a mettere insieme queste due simpatiche bestioline e provate a indovinare cosa ne salta fuori; probabilmente avrete già capito, si tratta del gioco di Aliens vs Predator, tratto dall'omonimo e alquanto squallido fumetto della Dark Horse.
Per ciò che riguarda il gioco siamo di fronte al classico "affetta tutto con affetto" in cui impersonificherete il Predator che vuole aumentare la sua collezione di teschi facendo a pezzettini quei fetentoni degli alieni che guada caso avevano appena infesta una sperduta colonia di umani (vacca polacca! La devono finire di attaccare sempre gli umani, possibile che non ci sia un'altra forma di vita a cui rompere le scatole!).
Ed anche il Super Famicon è sistemato, vediamo chi è rimasto... hummm, pare proprio che tocchi alla furia nera della SNK ovvero il massiccissimo Neo Geo che ormai ha portato la grafica e il sonoro dei coin-op nelle case degli italiani, oddio di pochi italiani, visto che tutt'oggi non è che sia la console più economica dell'universo. A parte tutto, su Neo Geo si sentiva veramente la mancanza di un gioco SERIO di calcio e a quanto pare l'attesa è stata lunga ma ne è valsa la pena, infatti questo Super Sidekicks è probabilmente il miglior gioco di calcio mai apparso su console.
Indubbiamente qualcuno potrebbe storcere il naso di fronte a questo gioco che in fondo altro non è che un arcade allo stato puro, ma daltronde dubito che vedremo mai (almeno su Neo Geo) un gioco lontanamente paragonabile ai tatticismi di Sensible Soccer. Ma il vero punto forte del Neo Geo sono indubbiamente i Beat'em'up e vi posso assicurare che l'ultimo arrivato, Fatal Fury II, è realmente fantastico, probabilmente il massimo che si può ottenere su console (anche se qualcuno continua a preferire Street Fighter II su Super Famicom); per farla breve, sprite giganteschi ottimamente animati, fondali fantastici, coloratissimi e con un mucchio di parallasse e sopratutto giocabilità a livelli estremi, il tutto ficcato in soli (si fa per dire) 106 Mega Bit di memoria.
Bene, bene, finalmente ho finito (ma il prossimo mese Max non mi freghi!), sono all'incirca le 2.02 A.M. ma nonostante tutto sono ancora perfettamente svegliooooo, zzzz, ronf, ronf, zzzz....

Mirko "TMB" Marangon

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CADARIO

AMIGA - PC

UN GIOCO DI CALCIO DAVVERO ENTUSIASMANTE...

Rotee 2!

IN OMAGGIO
IL VOLUMETTO
SULLA STORIA
DEL CAMPIONATO
ITALIANO DI CALCIO
DAL 1898 A OGGI

UNA STRAORDINARIA COMBINAZIONE DI REALISMO ED AZIONE!

- REPLAY, IN QUALSIASI MOMENTO, DELLE AZIONI DI GIOCO.
- DOPPIA PROSPETTIVA: POSSIBILTÀ DI SELEZIONARE L' INQUADRATURA DALL' ALTO O LATERALMENTE IN QUALSIASI FASE DEL GIOCO.
- PRECISIONE NEI PASSAGGI FRA I GIOCATORI GRAZIE AGLI INDICATORI DI DIREZIONE.
- TOCCO DI PRIMA...
- SUL CAMPO LE 18 SQUADRE DI SERIE A.
- SELEZIONE DELLE TATTICHE E POSSIBILITÀ DI CREARNE DELLE PROPRIE.
- SVARIATI LIVELLI DI DIFFICOLTÀ.
- VARIABILITÀ DELLE CONDIZIONI ATMOSFERICHE.

IL TUTTO
ALL' INSEGNA
DI UN' INCREDIBILE VELOCITÀ
E DI UNA GIOCABILITÀ
DA TELECRONACA TV

ocean

LEADER

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

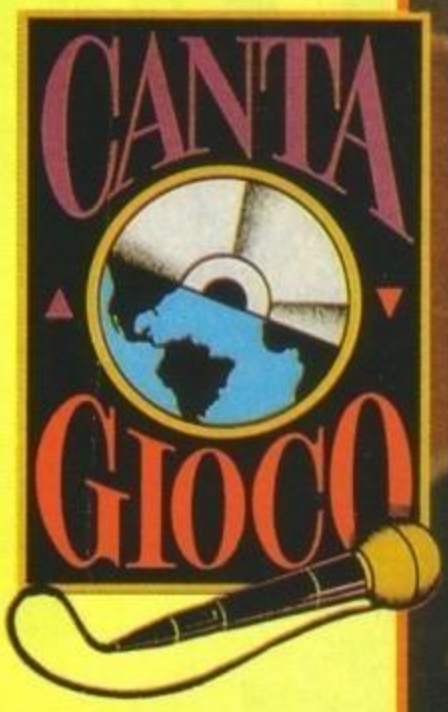
http://www.oldgamesitalia.net/

LA MACCHINA IDEALE

Dopo un mese di pausa meditativa, dovuta ad una più razionale pianificazione della rubrica stessa, riprende il nostro viaggio lungo il "fai da te" della canzone.

Chi ha seguito almeno in parte l'articolo di due mesi fa, probabilmente si è chiesto se esistano o meno in commercio dei sistemi integrati in grado di offrire un karaoke decente a basso costo, senza dover tirare per forza in ballo il proprio impianto hi-fi, come era invece descritto sul N. 50 di The Games Machine. La risposta è semplice e, nel contempo, molto complessa. I sistemi, infatti, esistono, e sono un numero spropositato. Si va dall'economico kit della Giochi Preziosi, fino al professionale e costosissimo Laserkaraoke Pioneer, passando naturalmente per costi e sistemi completamente diversi tra di loro. Dunque, i più impazienti si saranno posti subito l'amletico quesito: "Quale scelgo?", oppure, "Qual'è il migliore?". Bene, purtroppo una macchina in grado di essere esente da difetti, non c'è. Non c'è proprio perché ogni sistema ha i suoi pregi, ma anche le proprie pecche. Chi ha seguito i miei articoli su Zzap!, non può non essere rimasto colpito dal Kit "CantaGioco" e dalla "preview" sul CDTV Commodore, decisamente due tra le proposte più appetibili sul mercato. A quattro mesi di distanza, può essere interessante rimetterli a confronto.

KIT CANTAGIOCO



Può darsi che lo abbiate già incontrato in qualche bar o in qualche discoteca, questo perché il Kit di cui stiamo parlando è principalmente destinato ai locali pubblici. Tuttavia, il suo relativamente non elevato prezzo (poco al di sotto dei tre milioni), lo rende appetibile anche per il privato. Il sistema prevede un microfono con modulatore di voce, un lettore CD Sony CDP K1A, 225 basi (90% italiane) su compact ad alta qualità, tutti i testi delle canzoni, ed una serie di gadget che possono interessare maggiormente il gestore di un locale pubblico: blocco note per le prenotazioni, vetrofanie da applicare alle finestre, ecc ecc. A ciò si aggiunge che è possibile abbonarsi ad una serie di aggiornamenti sotto forma di nuovi compact con 15 basi ciascuno. Questo sistema, in rapida diffusione, è davvero l'ideale: la disponibilità di basi è infatti molto elevata ed il prezzo è molto contenuto. I diritti SIAE sono inoltre già assolti e la ditta provvede inoltre a rifornire anche delle cassette C10 su cui registrare le "performance" del pubblico. L'unico aspetto che potrebbe dare un po' fastidio è l'assenza totale del video: qui non ci sono parole che si illuminano o facilitazioni visive varie, perdere il tempo diventa quindi più facile e cantare un pelino più difficile. Tuttavia, il problema è stato ovviato in maniera intelligente: all'inizio di ogni "attacco" un jingle strumentale accompagna il cantante sulle prime note della canzone, in modo da dargli un punto di riferimento preciso. Se poi però uno è proprio impedito.. Bhè, si alleni!! Se devo essere sincero, il karaoke è molto più divertente così.

CDTV: IN TEORIA E' IL MIGLIORE

Ed eccoci dunque al secondo contendente. A distanza di 4 mesi il CD-Rom con basi italiane non è ancora disponibile, tuttavia la Commodore mi ha assicurato che mentre leggete dovrebbe già essere pronto. Nel frattempo ha mandato in redazione un titolo contenente ben 18 basi musicali, con accompagnamento audio strumentale e parole che si illuminano a tempo su video. Il Cd-Rom in questione, si chiama (che fantasia) "Karaoke Hits 1", e contiene diversi successi inglesi ed americani degli anni 60, 70 e 80. Quindi le basi disponibili per CDTV sono per il momento solo 18. Un numero ridicolo se paragonato alle 225 del Kit CantaGioco, alle 300 della serie "Canto Anch'io" Fabbri, alle innumerevoli basi straniere (solo 192, infatti, sono italiane) del sistema Pioneer, oppure più semplicemente alle 450 rotte che ho a casa mia su cassetta. E allora perché mi ostino a sbraitare che il CDTV è la macchina ideale per fare del Karaoke? Semplicemente perché ha tutto. Ha le scritte su video, ha l'audio CD ad altissima qualità, costa meno di un milione, e si può addirittura affiancargli una telecamera via genlock in modo da creare effetti interessanti tipo ripresa del cantante di turno con tanto di parole sopra, molto più convincente della sovrapposizione che alcuni locali attuavano con i video precostituiti nel sistema Pioneer. In teoria, dunque, non esiste a parità di prezzo un sistema migliore. Peccato che manchi il software!! Le basi Italiane sono fin'ora solo 15, anche se la Commodore ne ha promesse molte di più in un prossimo futuro, e per scovarne di estere è necessario... Andare all'estero! Con il karaoke il CDTV potrebbe finalmente trovare un'applicazione che lo renda famoso e popolare, e non solo esclusivo appannaggio di una elite di pionieri del CD-Rom com'è stato fino ad oggi. La Commodore farebbe meglio a pensarci.

TIRANDO LE SOMME

Mettendo i due sistemi su una bilancia, oggi come oggi il peso cadrebbe tutto sul kit CantaGioco, per tanti motivi che non sto qui a ripetere, tanto l'articolo dovreste già averlo letto. Attendiamo comunque con trepidazione che qualcuno si accorga delle potenzialità del Cd Rom della Commodore anche in Italia, e rimandare solo ad allora un confronto definitivo.

Paolone

http://www.oldgamesitalia.net/

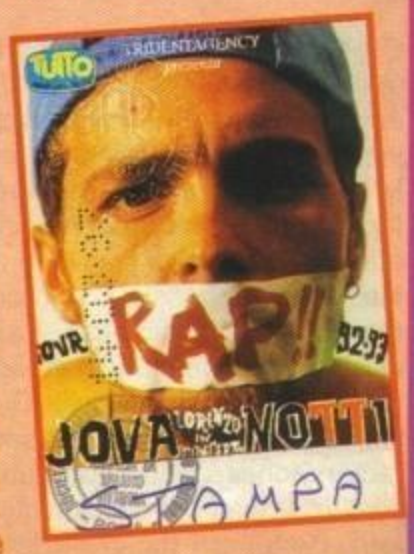
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

THE Music machine

Allora, cosa ne dite? Come vedete voi stessi la rubrica inizia a prendere corpo, questo non vuol dire che abbia ormai raggiunto la sua configurazione definitiva, sarebbe forse un po' troppo presto, ma ci sembra che come seconda puntata le cose vadano già decisamente meglio. In attesa di nuove sorprese sul prossimo numero vi auguro buona lettura...

E due! Dopo il concerto dei Litfiba infestato dalla Roberta, è la volta della chiusura del tour di Jovanotti al Rolling Stone di Milano. A chi toccherà questa volta l'ambito compito di andare a divertirsi?



Jovanotti for president! Ampiamente sbeffeggiato negli anni passati, l'ex DJ romano è riuscito recentemente a conquistare un po' tutti grazie ai suoi ultimi due album "seri", Una Tribù che Balla e Lorenzo 1992. Sulla scia di quest'ultimo è partito il 10 dicembre scorso un tour che dalle previsioni iniziali doveva durare solo per una ventina di tappe e invece, a grande richiesta, è terminato il 14 marzo dopo qualcosa come sessanta serate. Un discreto indice di successo, non vi pare?

Guarda caso, quel 14 marzo il sottoscritto era presente a far casino con gli altri, e vi posso assicurare che c'è stato davvero da divertirsi. Il Rolling Stone era pieno come non mai; in primissima fila c'erano le classiche sfegatate, quelle che a un qualsiasi concerto si mettono a cantare i pezzi ancora prima che lo spettacolo inizi. Un pubblico così compatto e "dedicato" probabilmente non è l'ideale per il "quasi-supporter" della serata: a scaldare il pubblico infatti arriva Angela Baraldi (presentata da Fiorello come Paola Baraldi...), reduce da San Remo che presenta quattro canzoni non eccezionali. La gente rumoreggia, "manifesta la sua disapprovazione" e in generale fa quello che si fa quando ci sono i supporter (al concerto di Michael Jackson continuavo a mandare a quel paese i Kriss Kross) ma applaude quando viene il turno di "A piedi nudi" (quella del Festival) che non è niente male. Finalmente è la volta di Lorenzo: una tranquilla versione di "Attaccami la spina" apre il concerto, e tutti rimangono spiazzati dalla potentissima "Il rap" che segue subito dopo. Jovanotti salta, corre e si agita su un palco che sembra andargli un po' stretto, ma fa lo stesso: il casino è assicurato, e lo spettacolo anche grazie alle luci gestite davvero bene. E' la volta di "Benvenuti nella giungla" e "Io no": la frenesia è massima, arriva quindi "Chissà se stai dormendo" a calmare un po' tutti e arricchire i venditori di accendini. Lorenzo è visibilmente emozionato per il mare di gente che affolla la discoteca, ma prosegue con "Puttane e spose", "Estate 1992" e "Ragazzo Fortunato", quest'ultima in particolare provoca lo sgolamento di una buona percentuale di spettatori che si lasciano trascinare. Tra una canzone e l'altra Lorenzo parla con il pubblico e dice la sua su un po' di tutto, droga, mafia e via dicendo com'è il suo solito. All'esecuzione di "Il cuore", dedicata a Borsellino e Falcone ha un attimo di commozione, ma il concerto riprende spedito e vengono proposte "Alzando gli occhi al cielo", "Ho perso la direzione" e "Cosa dovrei fare". Ritornano poi temi più leggeri con "Muoviti muoviti" e la scatenata "Non m'annoio" che fa perdere qualche chilo a tutti gli spettatori. Ritornano poi gli accendini con "Quando sarai lontana" e torna l'impegno con "Sai qual'è il problema" che parla dell'Aids. Nel frattempo Jovanotti gioca con il pubblico, salta e gioca a basket e ricomincia a far macello con un mix di "Libera l'anima" seguito dalla popolarissima "Una tribù che balla" in versione movimentata. In "Vai con un po' di violenza" riesce ad accennare un pezzo di "Maudit" dei Litfiba, e per la serie divaghiamo un po' arriva Nicki (quello di Rock the Nation su Radio Deejay) che alla chitarra si esibisce in una buona resa di "Walk this Way" (Run DMC/Aerosmith, se non erro). Arrivano a un certo punto anche gli 883 che cantano un pezzo di "Hanno ucciso l'Uomo Ragno", e il concerto riprende con il reggae di "Buongiorno" seguito da "Gente della notte". Chiude il concerto un pezzo che riassume un po' lo spirito della serata: "Ciao Mamma". Avete presente, no? Ciao mamma, guarda come mi diverto...

Marco Auletta

IL DISCO DEL MESE

Anticipato dal singolo I Feel You, che apre anche l'album, è già nei negozi la nuova fatica discografica dei Depeche Mode, che tornano sulla scena musicale mondiale dopo i fasti dell'acclamatissimo Violator del 1990 e un'interminabile tourné mondiale che li ha visti suonare davanti a più di un milione di persone. Songs of Faith and Devotion, questo il titolo del nuovo LP, riprende la linea creativa già evidente nel precedente album, passando così dalle sonorità più incisive degli esordi (culminate in quello che, almeno a mio avviso, rimane il loro capolavoro: Music For The Masses) a brani più melodici e musicalmente sofisticati. Il disco è dunque aperto dal già citato I Feel You, brano decisamente trascinante, il cui video ci mostra, fra le altre cose, un inedito Dave Gahan con pizzetto e capelli lunghi (direi in perfetto stile "grunge"). Si prosegue con Walking In My Shoes, rivisitazione della bellissima Waiting For The Night inclusa in Violator, si passa così a Condemnation, nella quale il lirismo "mistico" di cui Martin Gore aveva già dato testimonianza con Blasphemous Rumours e Personal Jesus trova nuova manifestazione in un pezzo carico d'atmosfera. L'ascolto prosegue con con Mercy In You e Judas, per arrivare a In Your Room, pezzo in crescendo e sicuramente fra i più interessanti dell'intero album. Particolarmente significativo anche il testo di quest'ultimo, che ripropone quella tensione di rassegnata impotenza e malinconia già presente nell'indimenticabile Little 15. Proseguiamo con Get Right With Me e Rush, che riporta alla memoria alcune sonorità di Policy Of Truth e quindi One Caress, accompagnata da un'orchestra di archi. Il disco si chiude con Higher Love, anche questa con andamento crescente e capace di calamitare l'ascoltatore fino a fargli venire subito la voglia di premere nuovamente il tasto "play" del suo lettore CD. Nel complesso un album forse meno ispirato dei precedenti, comunque di buona fattura, molto pulito e molto piacevole da ascoltarsi. Presto dal vivo anche in Italia (4 Giugno la prima data a Milano).

MAX

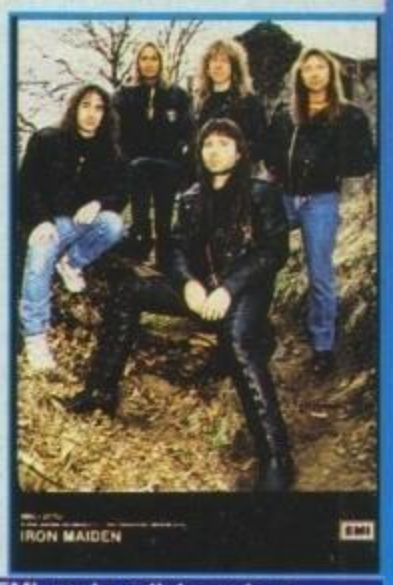
*Si ringrazia l'ufficio stampa della BMG Ariola per la preziosa collaborazione.

IRON MAIDEN

In attesa che il loro tour mondiale approdi anche sulla nostra penisola (con una serie di concerti previsti per la fine del mese d'Aprile e l'inizio di Maggio), dovrebbe essere già nei negozi un nuovo disco live di uno dei più famosi e seguiti gruppo metal del mondo: gli Iron Maiden.

L'album si chiama A Real Live One e includerà tutti pezzi usciti dal 1986 in poi, inclusi grossi successi internazionali come Bring Your Daughter... To The Slaughter, Can I Play With Madness e Fear Of Dark. Quest'ultimo è fra l'altro disponibile anche come singolo, sempre live, e la versione CD conterrà Hooks In You, brano questo non incluso negli undici che sono stati prescelti per A Real Live One.Per tutti i fan che trovassero ingiustificabile la scelta degli Iron Maiden di lasciare da parte i primi cavalli di battaglia del loro ricco repertorio... niente paura! E' infatti annunciato a breve distanza anche un secondo album live, questa volta chiamato A Real Dead One, e contenente i più significativi pezzi composti prima di Live After Death. Per entrambi i dischi, a causa della loro lunghezza (più di un'ora ciascuno), non sono previste le versioni su vinile, anche se l'ipotesi di un cofanetto commemorativo non è da scartare. Buon ascolto, sperando che i vostri vicini di casa siano più comprensivi di miei per quanto riguarda il volume dello stereo!

MAX



*Si ringrazia l'ufficio stampa della EMI per la collaborazione.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

INTERVISTA

LITFIBA

Nello scorso numero vi ho parlato piuttosto dettagliatamente dei due concerti milanesi dei Litfiba, il gruppo rock italiano più amato del momento. Questo mese, contemporaneamente alla conclusione del loro tour nazionale, ho raccolto personalmente per voi alcune dichiarazioni del fondatore della band: Ghigo.

Sabato 13 Marzo infatti, sempre in compagnia del fedele Alby (per il quale è ormai da tempo avviato il processo di beatificazione, in virtù di meriti sociali e caritatevoli che vanno ben oltre l'umana sopportazione, ndMax) mi sono fiondata a Brescia dove, assieme ad una decina di giornalisti locali (per lo più di radio private), ho partecipato a una conferenza stampa presso il Palasport EIB. L'incontro con Ghigo è durato più di mezz'ora e ognuno di noi inviati ha avuto la possibilità di porgli almeno un paio di domande. Ghigo, nonostante fosse malaticcio e febbricitante è stato come al solito cordiale, disponibile, sincero e simpaticissimo.
Così, mentre dal palco ci giungevano le note della band in prova e qualche gorgheggio di Piero, sistemati attorno a un tavolone di legno piuttosto spartano, iniziamo l'incontro con Ghigo, che nel frattempo, sgranocchiando un muesli e sorseggiando un caffé, si é seduto provvidenzialmente al mio fianco. (WOW!). (Chiaramente quello era l'ultimo posto rimasto libero... NdMax).
D - Ciao Ghigo. Cosa si prova a dover suonare con la febbre?
R - Lo faccio lo stesso: mi imbottisco di farmaci prima di salire sul palco e sto tranquillo e immobile. Per Piero la situazione è più tragica: lui deve cantare. Comunque ora sto bene: a Bari e Napoli ho suonato con 39 di febbre!
D - Parliamo di quest'ultimo tour: da quanto dura?
R - Il tour è iniziato il 15 Febbraio e dura fino al 16 Marzo. Seguiranno 10 giorni di riposo e poi via per la tournée francese e il resto dell'Europa. La prima parte del tour toccherà solo la Francia: 15 concerti molto impegnativi che si protrarranno fino al 20 Aprile. Poi suoneremo in Svizzera e Belgio. Sicuramente non ci esibiremo più in posti dove il disco non sarà in distribuzione: sarebbe tempo perso. Questa estate torneremo in Italia per altre 20/25 date.
D - In questo LP ci sono canzoni particolarmente emblematiche, quali sono le canzoni che tu senti di più?
R - No, mi piace tutto. Forse l'unica canzone che avrebbe potuto venire meglio è "Dinosauro", sarebbe bastata una settimana in più per completare l'arrangiamento che comunque abbiamo terminato durante i concerti del tour.
D - Come nasce una vostra canzone?
R - Non esiste una regola fissa. Prima di iniziare a comporre generalmente io e Piero trascorriamo 2 mesi senza vederci, per rilassarci dopo un anno di tour; abbiamo bisogno un po' di riposo, di vivere esperienze diverse al di fuori della vita di gruppo.

D - Prima di essere un Litfiba cosa ascoltavi? Qual'é stato il primo concerto al quale hai assistito?
R - Avevo 14 anni ed erano i Deep Purple. Ascoltavo Jimi Hendrix, i Led Zeppelin.
D - Quando eri giovane i ragazzi erano diversi dagli adolescenti di oggi? Ti riconosci nei tuoi attuali fans?
R - No, i fans oggi sono diversi, fanno cose che io non avrei mai fatto: c'è chi prende le ferie per seguirci durante il tour! Ma erano tempi diversi: io sono il "papà" dei Litfiba, ho 39 anni e quando ne avevo 14 la musica era concepita in modo diverso: era una musica d'ascolto. Io giravo il mondo con sacco a pelo, fascia in testa e chitarra tracolla.
D - Cosa ne pensi della polemica relativa alla carenza di spazi per il rock?
R - E' vero, in Italia non esistono strutture adeguate. Un gruppo del nostro livello suona in palazzetti dello sport che non sono fatti, a parte poche eccezioni, per concerti di musica rock. Ti trovi sempre a dover fare i conti con l'acustica e le strutture inadatte. Si potrebbe fare qualcosa. In Francia ad esempio ci sono teatri tenda enormi, che contengono 10.000 persone, creati appositamente per accogliere concerti. Sarebbe bello lo facessero anche in Italia.
D - Questo 33 giri è, come al solito, impegnato e rispecchia il malumore che si respira in Italia.
R - "Terremoto" è stato concepito nell'inverno del '91 quando ancora non si era verificato l'attuale sfascio politico. La nostra intenzione era quella di riferirci al periodo storico che stavamo vivendo: il crollo del muro di Berlino, la caduta del comunismo, la guerra del Golfo, storicamente sono cambiate molte cose.
D - Come band siete un importante veicolo di comunicazione: è un impegno importante. Quali messaggi volete sottolineare?
R - I messaggi sono molti e bisogna stare attenti a come si sottolineano. Quando 400.000 persone comprano il tuo disco e hai un'affluenza di 5.000/10.000 persone ad ogni concerto tu lanci degli input e devi fare in modo che la gente comprenda quello che vuoi dire senza che ti fraintenda. Ti trovi un po' in una situazione di potere... Noi diciamo quello che pensiamo, siamo sempre stati un gruppo impegnato socialmente soprattutto ora che Piero ha trovato un linguaggio più diretto. I suoi testi degli esordi erano spesso incomprensibili.
D - A questo proposito Vasco Rossi ha dichiarato di apprezzarvi musicalmente ma di trovare i vostri testi per certi versi un po' infantili.
R - Non ero al corrente di questa dichiarazione. A me piacciono i testi di Piero e anche quelli di Vasco Rossi. Credo sia una questione di gusti. Vasco Rossi si rivolge a più persone, alla massa. I testi di Piero sono per una cerchia più ristretta di persone per il tipo di tematiche trattate.
D -Il rock è risorto: avvicinarsi a questo tipo di musica è oggi un discorso di mercato?
R - Noi siamo un gruppo in continua evoluzione e con questo disco ci siamo avvicinati a quello che abbiamo sempre cercato di fare, cosa che con El Diablo non ci era perfettamente riuscita, vuoi per inesperienza, vuoi per scelte sbagliate di promozione. Volevamo arrivare ad un sound duro, con pochi suoni ma molto incisivi. Da qui la scelta dolorosa di eliminare le percussioni e, a 10 giorni dall'inizio del tour, di eliminare il secondo chitarrista. Allo show case di Milano ci siamo resi conto che non avevamo ancora raggiunto il suono a cui aspiravamo, era ancora troppo poco rozzo.
D - Questa dunque è la formazione definitiva o sperimenterete qualcosa d'altro.
R - Sì, questa è la formazione definitiva. La vecchia formazione si é sciolta in seguito a tante storie, ma ora sembra che siamo riusciti finalmente ad avere le persone giuste.
D - Quali sono i vostri programmi per il futuro? A parte l'Home Video che cosa farete?
R - Tra due anni faremo un nuovo album. Ci sono dei programmi da rispettare. Un anno di tour e uno di lavoro. Spero faremo un disco diverso: non mi piace adagiarmi in un cliché di successo senza avere più la voglia di rischiare. Si parlerà di impegno sociale, viaggi avventura, donne... Si vedrà.
D - I vostri testi non rischiano di passare di moda?
R - Il disco non è costituito solo dal testo e d'altronde ascoltiamo ancora volentieri gli Stones ed altri vecchi artisti che bene o male sono comunque sempre attuali. Per me la parte più importante del disco è la musica ma Piero, che compone i testi, probabilmente la pensa in tutt'altro modo!
E con questo si conclude l'affollato incontro con Ghigo: i saluti, un paio di riprese per una emittente televisiva locale e poi eccolo sul palco a provare con la sua inseparabile chitarra. I Litfiba li incontreremo ancora questa estate: io mi sto già preparando...

ROBERTA ZAMPIERI

P.S. Si ringrazia la TRIDENT AGENCY di Milano (e la mitica Carla Toriani) per avermi concesso la preziosa opportunità di partecipare a questo indimenticabile incontro.

Spedisci questo coupon riceverai

10.000 DISCHI
IN OFFERTA SPECIALE

Spedendo questo coupon riceverai il catalogo LP, Musicassette Originali e Compact Disc di Rock, Leggera, Country, Jazz, Classica e Lirica tutti in offerta speciale.
Unitamente a questo coupon (o fotocopia) spedire Lit. 4.000. GM1

Nome _____

Cognome _____

Via _____

Città _____

Se sei interessato al bollettino novità, indica il genere di musica:

_____

MOLTO IMPORTANTE!!

I nostri dischi vengono spediti sigillati di fabbrica e perfettamente protetti.
La Dimar ha pronti per la spedizione tutti i dischi in commercio di ogni genere musicale, ed anche il più grande assortimento di dischi di importazione

Dimar

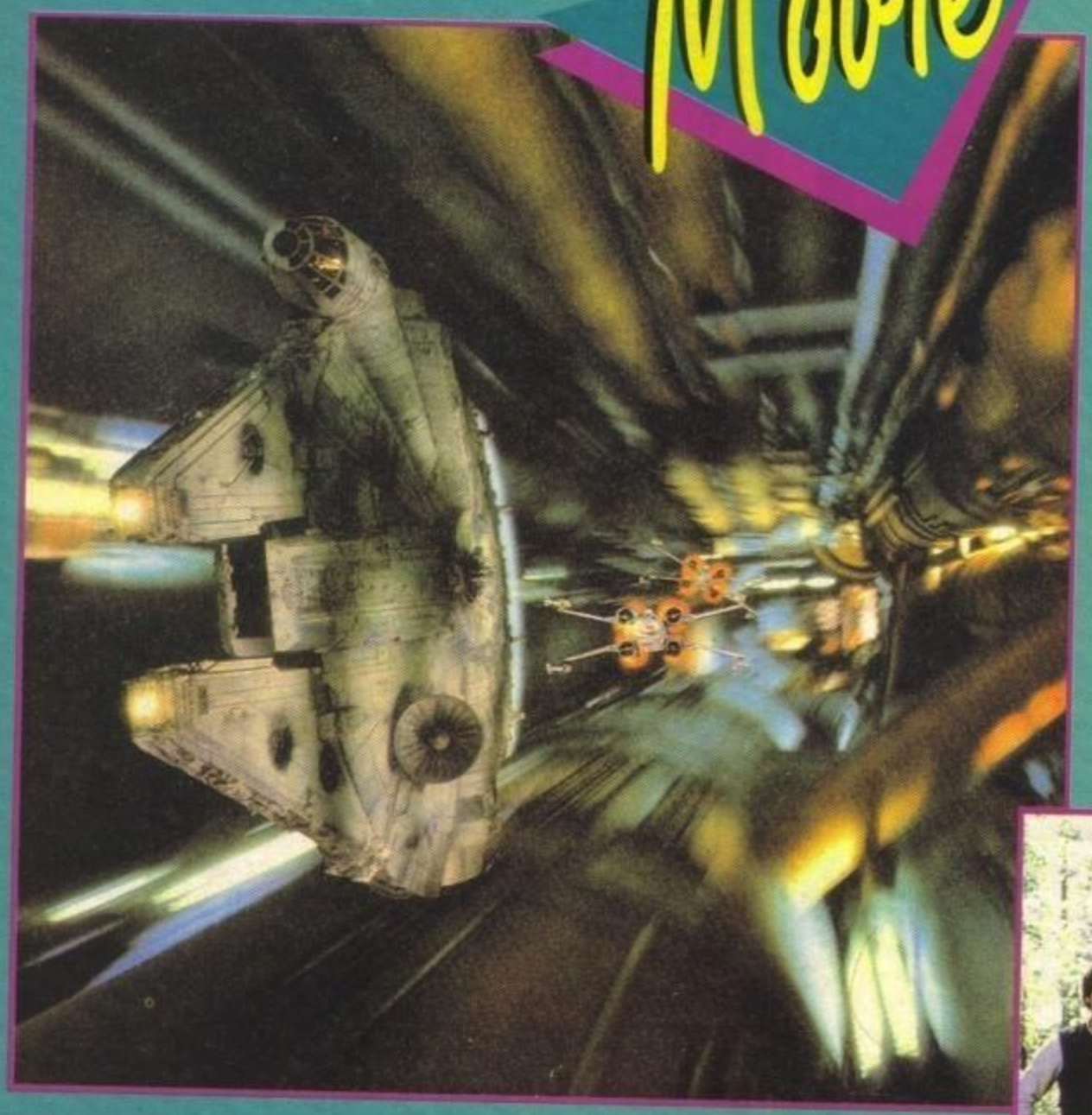
TUTTI I DISCHI CHE VUOI ANCHE QUELLI CHE NON TROVI
C.so d'Augusto, 49 · 47037 Rimini

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM Movie



Ve lo aspettavate?... A dire il vero nemmeno noi! E invece dopo la rubrica musicale, che a giudicare dalle vostre telefonate sembra essere stata accolta in modo piuttosto positivo, eccone una nuova interamente dedicata al cinema. Anche in questo caso come prima puntata si tratta più che altro di un'esperimento, i cui possibili sviluppi sono per il momento ancora del tutto ignoti: staremo a vedere...

LO JEDI STA PER TORNARE?

Quanto c'è di vero nelle voci secondo cui George Lucas, il celebre creatore dell'ormai mitologica saga di Guerre Stellari, potrebbe presto iniziare a girare un nuovo capitolo della lotta tra Impero e Alleanza? Continuate a leggere e lo scoprirete!

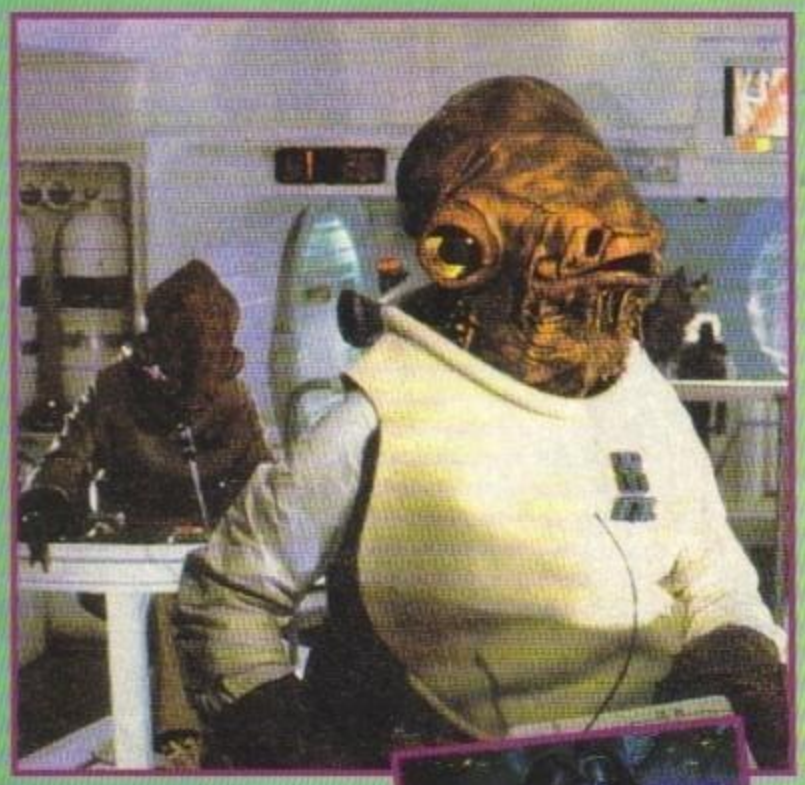
In questo periodo, più o meno da un anno a questa parte, si stanno facendo sempre più insistenti le voci secondo cui la Lucasfilm avrebbe in cantiere la realizzazione di una nuova trilogia da aggiungere alla saga di Guerre Stellari. Se ben vi ricordate siamo stati proprio noi a parlarne in anteprima, all'interno dell'intervista con Douglas Glenn comparsa ormai un paio d'annetti fa.
Per molto tempo si è trattato unicamente di voci non ufficiali, supposizioni e speranze dei grandi appassionati del cinema di fantascienza, sicuramente alimentate dalla nuova esplosione di gadget, giochi di ruolo e videogiochi dedicati all'indimenticabile saga, ma ora sem-

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

bra finalmente che queste notizie stiano prendendo sempre più corpo.
Tutto è cominciato da un articolo pubblicato dalla celebre rivista cinematografica americana "Cinefantastique", secondo cui le avventure di Impero e Ribelli non avrebbero mai avuto un seguito, soprattutto a causa di un'ipotetica stanchezza dello stesso George Lucas. Si trattava in realtà di una voce come tante, ma il creatore della LucasFilm colse l'occasione per dare ufficialmente la notizia: durante un'intervista televisiva George Lucas ha infatti smentito le affermazioni di Cinefantastique, affermando di avere tutte le intenzioni di continuare il lavoro di Guerre Stellari, e di voler preparare in tempi relativamente brevi una nuova trilogia da aggiungere alla precedente.
Il lavoro, stando alle parole dello stesso Lucas, dovrebbe cominciare fin dal 1995, ma in realtà la Industrial Light and Magic (ILM), la società di effetti speciali fondata dallo stesso creatore di Guerre Stellari, starebbe già preparando i computer necessari per riprodurre effetti speciali assolutamente strabilianti e, soprattutto, a basso costo. Quali siano effettivamente queste apparecchiature resta ancora un mistero, ma secondo i più si tratterebbe delle stesse macchine grazie alle quali è stato possibile dare alla luce capolavori come Abyss, Terminator 2 e Star Trek VI, ovviamente potenziate e rese ancora più stupefacenti.
A differenza di quanto sarebbe logico supporre, Lucas ha fatto intendere che la nuova trilogia non verrà collocata al termine del Ritorno dello Jedi, bensì costituirà un'introduzione ai primi tre film. Per coloro che non lo sapessero, l'Impero di Guerre Stellari era in realtà una potente e democratica Repubblica, governata da un forte senato e da una casta di nobili cavalieri, i Jedi appunto. Poi però la corruzione iniziò a insinuarsi sempre più profondamente tra i senatori e, talvolta, tra gli stessi Jedi, portando a un degrado della Repubblica. Ad approfittare della situazione fu uno dei più potenti e crudeli senatori, esperto cavaliere Jedi, conosciuto con il nome di Palpatine, che riuscì a ottenere il titolo di Imperatore, sciogliendo il senato e rimpiazzandolo con un nuovo organismo direttamente dipendente da lui. Guerre Stellari ha inizio appunto con lo scioglimento del secondo senato, di cui faceva tra l'altro parte la Principessa Leia Organa, e la totale affermazione del dominio imperiale. I tre nuovi film dovrebbero dunque mostrare proprio questo periodo di transizione, durante il quale ebbero luogo la Guerra dei Cloni (o Guerra dei Quoti) e la nascita dello spietato Darth Fener. I protagonisti della trilogia dovrebbero essere in particolare Ben Kenobi e Anakin Skywalker, rispettivamente maestro e allievo Jedi, destinati a scontrarsi in una terribile sfida tra il bene e il male...
Tutti e tre i film verranno girati contemporaneamente, ma è ovvio che la loro uscita verrà poi dilazionata nel tempo per creare una maggiore attesa. Ovviamente queste sono, come abbiamo già detto, notizie non ancora definitive, ma comunque attendibili. Secondo molti sarebbe addirittura già stata scritta la sceneggiatura del terzo episodio della nuova trilogia, dal titolo "La Caduta della Repubblica".



Sempre nella stessa intervista, George Lucas ha anche detto che non è da escludere una terza trilogia, che dovrebbe essere girata a partire dall'anno 2000. Ovviamente si tratta di un progetto a lungo termine, ancora meno sicuro del precedente, ma anche a questo riguardo le voci che circolano sono veramente tante. Tra tutte sembra riscuotere maggiore consenso quella secondo cui George Lucas potrebbe decidere di utilizzare i romanzi della serie Heir to the Empire, recentemente pubblicati in America, per dare vita a una nuova sceneggiatura. Si tratta di una trilogia (ovviamente!) ambientata circa cinque anni dopo la caduta dell'Impero, quindi successivamente al Ritorno dello Jedi, in cui la rinata Repubblica si trova a fronteggiare il crescente pericolo di un ritorno delle forze imperiali. Queste non vengono infatti completamente distrutte dopo il terzo film di Guerre Stellari, bensì solo limitate e parzialmente sconfitte. La morte dell'Imperatore, lo stesso senatore Palpatine che anni prima aveva conquistato il potere sull'intera galassia, sembra segnare una definitiva caduta delle forze imperiali, ma presto sorge una nuova figura capace di consolidare attorno a se ciò che resta dell'Impero, un Grand'Ammiraglio alieno a cui non si accenna minimamente nel corso dei primi capitoli della saga. Questi, grazie all'aiuto di un Maestro Nero Jedi posto da Darth Fener a guardia di alcuni preziosi esperimenti ad alta tecnologia dell'Impero, riesce a riunire nelle proprie mani un potere sufficiente per tornare a minacciare la Repubblica. Si tratta di una storia particolarmente complessa, che vede ancora come protagonisti Luke, Leia e Ian Solo, con numerosissimi colpi di scena e improvvisi capovolgimenti.
Per il momento è possibile recuperare nelle librerie specializzate il primo e il secondo volume di questa trilogia conclusiva, rigorosamente in inglese, intitolati rispettivamente "Heir to the Empire" e "Dark Force Rising". Il terzo volume, "The Last Command", sarà invece disponibile solo dal prossimo mese. Se proprio non riuscite a digerire l'inglese, sarete felici di sapere che il primo dei tre volumi verrà presentato in versione italiana durante la 19° Italcon di San Marino, tra il 29 Aprile e il 2 Maggio; purtroppo per gli altri due ci sarà ancora da aspettare un bel po'!
Le notizie riguardo alle nuove trilogie di Guerre Stellari sono per ora esaurite, ma vi assicuro che ci saranno presto delle interessanti novità: restate in ascolto!!!

Andrea Fattori

Tutte le immagini e i nomi presenti in questo articolo sono marchi registrati LucasFilm.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Entra Nella Leggenda!

Sulla scia di 'Ultima Underworld' un appassionante gioco di ruolo per riscrivere la cronaca gloriosa delle epiche avventure di un eroe nella magica città di Mitteldorf.

PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO

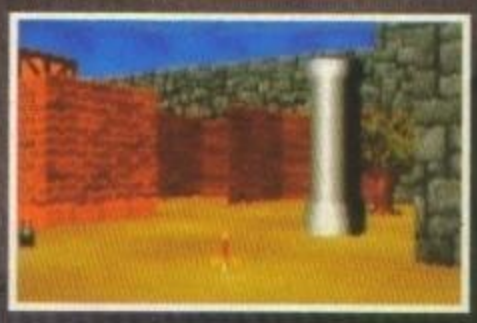
(...)...UN LAVORO CHE NON TEME CONFRONTI. DEGNO D'ESSERE ANNOVERATO FRA I CLASSICI DEL GENERE. IMPERDIBILE".

95% AMIGA ("TGM" NOVEMBRE '92)

(...)...RACCOMANDATO A CHI CERCA UN GIOCO DI RUOLO NON TROPPO DIFFICILE, DOVE ANCHE L'OCCHIO HA LA SUA PARTE".

860 PC ("K" DICEMBRE '92)

AMIGA
PC
SCHEDE GRAFICHE: VGA/MCGA
256 COLORI. RICHIEDE: 640 K, DISCO RIGIDO. SUPPORTA: ADLIB, ROLAND, SOUNDBLASTER.



synthetic dimensions

AMIGA	L. 109.900
PC	L. 109.900

U.S. GOLD

LEADER DISTRIBUZIONE

© 1992 SYNTHETIC DIMENSIONS LTD. & U.S. GOLD. ALL RIGHTS RESERVED. MANUFACTURED AND DISTRIBUTED BY U.S. GOLD LTD.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Un'immagine del primo livello. Sono presenti degli asteroidi all'interno dei quali è anche possibili proteggersi dal fuoco nemico. Il pianeta sottostante è frutto di una nuova modalità grafica e tutti gli asteroidi non in primo piano sono in parallasse.

ATTENZIONE:

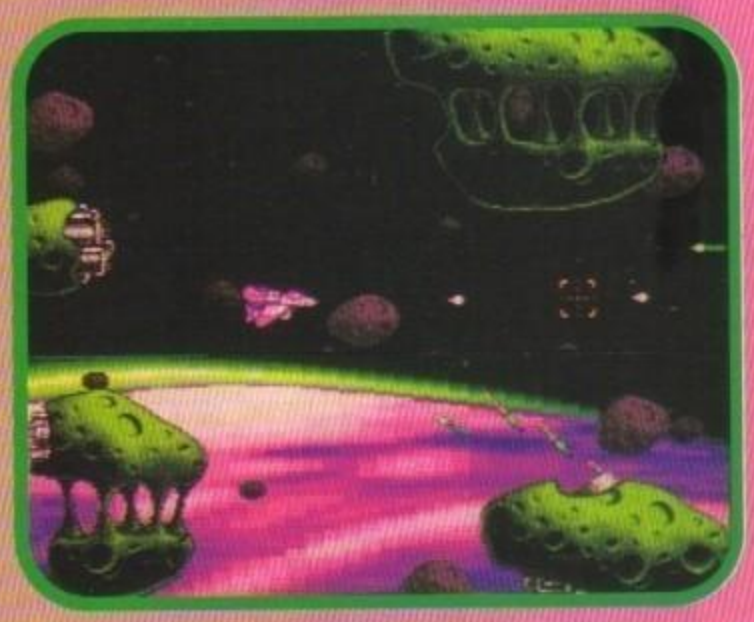
Se qualche d'uno fosse interessato a collaborare con i ProXima Design può inviare il proprio materiale dimostrativo direttamente ad Alberto Magnani, via Cecoslovacchia 6, 42100 Reggio Emilia.

Vi ricordate di Crazy Seasons, originariamente chiamato Maddy Seasons e propostovi in anteprima all'interno della puntata d'esordio del nostro Talent Scout? Sì? Bene, perché ancora una volta i ProXima Design hanno scelto queste pagine per presentare il loro nuovo e decisamente interessante prodotto attualmente in fase di lavorazione...

Alcuni frame d'animazione di HellWind.

Comincio col dirvi che già qualche mesetto fa m'era giunto in redazione un fax introduttivo da parte di Alberto Magnani che m'annunciava un nuovo e ambizioso progetto del quale lui e i suoi compagni si stavano occupando. Ve ne estrapolo un paragrafo: "Prendete Gaiares per Megadrive, Project-X (ma per favore con i nemici a 50 Hz), Turrican II, Macross per PC Engine e il coin-op di Carrier Airwing. Miscelare il tutto con vigore nello shaker per far uscire solo le cose migliori e avrete il gioco che abbiamo in mente...". Un'affermazione decisamente "pesante", non credete? E in effetti non vi nascondo come un accenno di pragmatico scetticismo si sia fatto anche sentire, non certo per mancanza di fiducia nelle evidenti qualità tecniche dei ProXima, già bene espresse in Crazy Seasons, quanto per le difficoltà nel realizzare qualche cosa che effettivamente soddisfasse simili velleitari propositi.

In tutta la sua magnificenza ecco a voi il nuovo logo ProXima.



Una seconda immagine del primo livello con il lancio di un missile su di un nemico lockato. Il pianeta sottostante man mano che si scrolla in basso o in alto si eclissa o diviene visibile.

Conoscendo l'ordine che regna sovrano e incontrastato nel mare magnum delle mie scartoffie, non v'è da stupirsi del fatto che questo fax (dopo un vano tentativo di contattare subito Alberto) sia rimasto sepolto per qualche tempo, per risorgere fortuitamente alla luce proprio pochi giorni prima dell'arrivo in redazione di un pacchetto contenente queste sensazionali schermate che dominano incontrastate all'interno di questa pagina.

Allora che ve ne pare? Premetto che non abbiamo visto ancora nulla in movimento, ma mi sembra di poter ugualmente affermare (specifiche tecniche alla mano) che le potenzialità per imporsi alla stragrande questo HELLWIND ce le abbia tutte, proprio tutte. Lo scroll e tutte le animazioni sono a 50 frame al secondo e i colori su schermo sono 128 (con fondali copperizzati), tutto questo con 5 livelli di parallasse! Tenete inoltre presente che si tratta del solo primo livello, cui faranno seguito altri con caratteristiche e modalità di gioco completamente differenti, e naturalmente con impatto visivo del tutto diverso.

Le informazioni in nostro possesso, almeno per il momento, si esauriscono qui, ma non temete: ne riparleremo molto presto.

MAX

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

P R O L O G O

Aprile, mese di scherzi (o pesci che dir si voglia) e che scherzi... Questo mese siamo stati letteralmente sommersi da scatoloni di materiale proveniente da voi lettori, naturalmente noi ne siamo molto contenti, contenti che finalmente il Talent Scout sia diventata una rubrica quasi fissa su TGM, e sempre più contenti nel verificare come i talenti italiani non solo non manchino, ne avete appena avuto una chiara manifestazione con lo speciale dedicato ai ProXima, ma comincino a realizzare prodotti d'assoluta competitività.

Continuate quindi a spedirci i vostri lavori, siano essi schermate, animazioni, demo, utility e soprattutto giochi... saremo lieti di visionarli e darvi un parere il più oggettivo possibile, se poi un giorno diventerete famosi ricordatevi del buon vecchio TALENT SCOUT di TGM... (Ogni eventuale donazione è assolutamente ben accetta, ndMax).

Un'ultima cosa: come avrete notato, l'impaginazione è "leggermente" cambiata, abbiamo deciso infatti di trattare ogni programma singolarmente in modo da riuscire a essere più chiari sia per voi che ci avete spedito il vostro lavoro, sia per coloro che, incuriositi, vogliono solo tenersi informati.

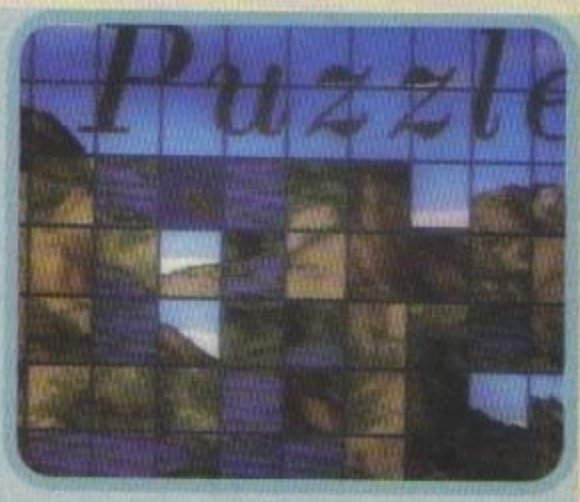
Fateci sapere tramite le pagine della Posta se la nuova impostazione vi piace, e proponete pure eventuali vostri cambiamenti, li prenderemo comunque in considerazione.

P U Z Z L E

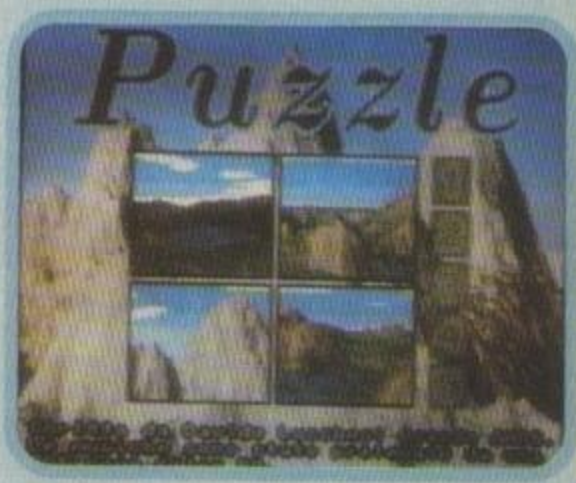
di Davide "Pera" Lucchesi, per Amiga.

Come avrete capito dal titolo Puzzle è un puzzle-game (lo so, lo so, sono un genio) che, a detta del programmatore stesso, vuole essere un giochino di poche pretese, ma che con qualche trovata carina contribuirà a farvi passare qualche ora di sano divertimento.

Scopo del gioco è riuscire a ricomporre un paesaggio (realizzato quasi sicuramente con programmi tipo Vista, dediti alla realizzazione di paesaggi frattali) tramite lo spostamento delle tessere rettangolari disposte a casaccio sopra



una griglia; il gioco in sé stesso è graficamente carino, ma la cosa che ci ha colpito di più sono stati gli effetti sonori, o meglio il parlato visto che ogni vostra azione è commentata da una vocina idiota (molto simpatica) che vi perseguiterà con frasi del tipo "questo qui... lo metto qui" ("questa macchina qua devo metterla là... NdMax), "Accidentaccio...", e via discorrendo. Puzzle non è certo un programma a livello commerciale (e



comunque da quanto abbiamo potuto apprendere dalla lettera il tuo scopo non è questo), solo un divertente passatempo, simpatico sotto diversi aspetti e realizzato discretamente. Ci rincresce non poterti essere d'aiuto riguardo la diffusione del tuo programma nei canali PD, purtroppo non ne abbiamo la possibilità materiale, rivolgiti a qualche BBS per

RITENTA, SARAI PIU' FORTUNATO

E questa volta i programmi colpiti da devastanti catastrofi "catastrofe naturale" comprendono Luigi Bin, autore di un programma tipo squash, almeno così pensiamo, visto che siamo riusciti a vedere qualche schermata IFF prima che il programma realizzato in AMOS morisse...

Il secondo (s)fortunato di Aprile risponde al nome di (un attimo, Mirko ha perso i dischi, ma non disperate perché dopo questa parentesi tutto dovrebbe essere risolto... Infatti!) Simone Cicconi il quale ha realizzato delle musiche col poco diffuso Musician della Thalamus (se vuoi un consiglio rivolgiti a qualche programma più diffuso e suscettibile a upgrade tipo Protracker, OctaMED-Pro et similia). Per quello che riguarda la tua lettera devo dire che non siamo molto d'accordo con le tue opinioni riguardanti i Team 17, i giochi possono piacere o no, ma la qualità di produzione è innegabile e Martin Brown, Rico Holmes e compagnia bella non sono certo dei novellini per ciò che riguarda la programmazione Amiga; che i loro giochi siano difficili sarà anche vero, ma è innegabile che le loro ultime produzioni hanno una difficoltà molto più calibrata rispetto al loro primo "must", Project X. Naturalmente vi invitiamo ad inviarci al più presto una versione funzionante dei vostri prodotti.

F I L T R O V 1 . 0

di Luigi Caprio, per Amiga.

No, non fraintendete, non è un simulatore di sigaretta, ma una vera e propria utility per il trattamento delle immagini, in pratica tramite alcune opzioni è possibile caricare e quindi modificare un'immagine.

Le scelte operabili sono parecchie interessanti e permettono di realizzare effetti speciali come specchio, flip orizzontale o verticale, modificazione della saturazione del colore (un po' da rivedere), etc.

Il programma ci è sembrato molto valido, parecchio veloce (almeno sul 1200) e soprattutto ci ha fatto molto piacere la possibilità di trattare immagini anche in modo HAM.

Il nostro consiglio è quello di aggiungere più effetti e magari di renderlo compatibile con il nuovo chip-set AGA, ma del resto questa è la versione 1.0, soggetta quindi a grossi cambiamenti: aspetteremo le tue prossime upgrade.

M A Z E

di Lélio Raimondi & Mario Librera, per Amiga.

Passiamo adesso ad esaminare un altro bel giochicchio; Maze, è una vera e propria simulazione labirintica il cui scopo è trovare l'uscita in modo di avanzare di livello. Da quanto abbiamo potuto visionare la realizzazione risulta nel complesso decisamente primitiva: la grafica è praticamente

inesistente e drammaticamente monotona, a tale proposito dobbiamo ammettere che per uscire dal livello ci siamo fatti venire un bel mal di testa (meno male che avevamo la mappa!). Insomma, aspettiamo un vostro futuro demo più aggiornato, per adesso non scoraggiatevi e cercate di sfruttare pienamente l'AMOS PRO (programma usato per sviluppare Maze), vi assicuro che può fare delle cose incredibili.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

EVIL NATION

di Gianandrea Terzi, per Amiga.
Sicuramente molti di voi si ricorderanno di Dungeon Master, il primo gioco di ruolo in soggettiva per Amiga, caposaldo di tutti i giochi di ruolo presenti ora sul mercato. Bene, quest'ultimo ha influenzato non poco l'autore di questo Evil Nation, programmato interamente in Amos e realizzato in maniera molto professionale e altrettanto demenziale. Un'altro esempio delle potenzialità del pacchetto dell'inglese Europress.
Evil Nation conta, a tutt'oggi, 70 oggetti, 130 bob è un'area che copre circa 1600 metri quadrati di dungeon. L'interfaccia è molto simile a Dungeon Master sebbene in Evil Nation si controlli un solo personaggio e non un party vero e proprio, non riteniamo comunque questo un difetto, ma anzi un pregio, vista l'immediatezza con cui si riesce a essere "padroni" del gioco. Complimenti per la trama, è raro infatti vedere un gioco di ruolo demenziale con guerriero in canottiera e ciabatte che si ritrova in un Dungeon pieno di mostri...Le caratteristiche del personaggio non sono molte, ma bastano, vista l'impostazione "da parodia" dell'intero gioco. Per ciò che riguarda l'aspetto grafico alcune migliorie vanno indubbiamente fatte, ma le premesse per una buona realizzazione ci sono e, se portate avanti in maniera adeguata, Evil Nation potrebbe rivelarsi un gran bel giochino; per quanto riguarda invece il sonoro invece siamo messi un po' maluccio, manca ancora una musica adeguata, e gli effetti sonori sono troppo scarni.
Ad ogni modo una buona struttura di base è sicuramente presente e, a quanto abbiamo capito, ormai ben delineata, aggiungi altri personaggi con cui dialogare, nuovi mostri e il gioco è fatto (nel vero senso della parola). Mi raccomando, tienici costantemente informati perché Evil Nation sembra interessante, cerca di portarlo a termine (o comunque sviluppa le routine di cui ci parlavi nella lettera) e poi chissà...

TALENT STAR

FP MASTER DISK

di Fabio Passoni, per Amiga.
Cosa diavolo è un Master disk? Secondo Fabio Passoni è una raccolta di programmi e utility; che dire, si vede che dietro c'è un'impegno, ma purtroppo essendo i programmi in questione scritti in Amiga Basic, le potenzialità sono molto basse proprio a causa dell'eccessiva lentezza del suddetto linguaggio in generale e dalle sue limitate capacità, dedicati magari ad Amos o, se ti senti pronto, alla programmazione in C e Assembler, vedrai che sebbene le difficoltà iniziali saranno molte i risultati ti gratificheranno non poco (a proposito se provi a inviarci ancora un programma tipo Ghost ti spediamo Shin a casa per almeno un mese, claro?).

CONTATTO CERCASI

(Si astengano i preservativi, NdMax).
In questo piccolo spazio faremo del nostro meglio per dare una mano a tutti quelli che cercano aiuto nella programmazione dei loro prodotti in modo che altri lettori possano contattarli. Davide Mancusi è alla ricerca di un grafico esperto di Deluxe Paint (qualsiasi versione) in modalità 64 colori EHB; chiunque sia interessato può contattarlo a questo indirizzo: Piazza Enrico de Leva 18, 80136, Napoli. A tale proposito teniamo a precisare come non pubblicheremo in queste pagine alcun numero di telefono, ma solo, naturalmente su vostra richiesta, i vostri indirizzi. Fatevi pure vivi.

DANGEROUS INVESTIGATION

di Giuseppe & Alessandro Genduso, per Amiga.
Un'avventura grafica è quello che ci propongono i Genduso brothers e dobbiamo ammettere che abbiamo caricato i dischetti con un po' di curiosità; a prima vista il vostro gioco ci ha lasciati parecchio perplessi, dite la verità, la grafica non è il vostro forte! In ogni caso l'interfaccia era simpatica, ma da qui a definirla "simile allo SCUMM" (si scrive così e non SCUUM!!!) che, per la cronaca, è acronimo di "Script Utility for Maniac Mansion" e comprende non solo l'interfaccia, ma tutta un'insieme di utility che permettono la realizzazione del gioco stesso, ce ne vuole... Non ce ne vogliate, ma il vostro programma ci è sembrato parecchio rivedibile (soprattutto per ciò che concerne la grafica) e soggetto ad una riprogrammazione parziale (ribadiamo, con l'Amos Pro si possono fare cose veramente stupefacenti), pur rico-

SUPREME FIGHTER

TALENT STAR

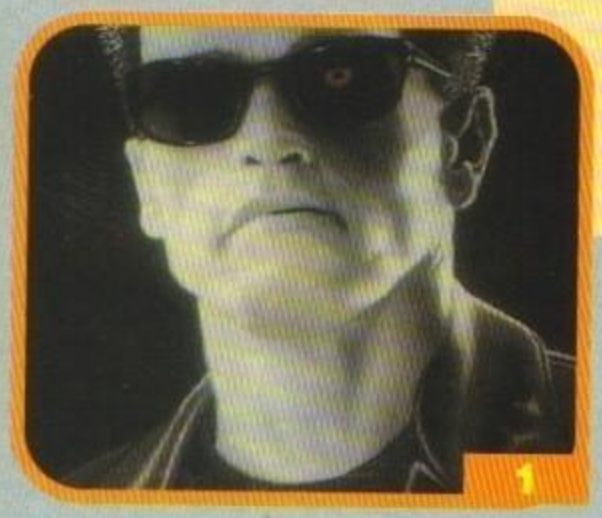
di Meditation, per Amiga. Questo mese è ricco di prodotti di buona qualità e questo Supreme Fighter mostra ancora una volta come l'impegno di una singola persona possa portare a dei più che validi risultati. Sebbene infatti i tempi del programmatore che comprava il computer e si metteva a programmare tutto solo un giochino in basic guadagnando soldi a palate siano ormai passati da svariati anni, l'autore di Supreme Fighter si è trovato solo, con un molto tempo libero e tanta voglia di fare, voglia che è stata premiata sulle nostre pagine, ma andiamo ad esaminare il gioco vero e proprio, o meglio il suo demo (su ben 3 dischi!). Chi di voi si ricorda Way of the Exploding Fist per 64? (Io direi Karateka, o al limite Fist II. Molto più simili... NdMax). Benissimo, prendete ora lo sprite principale, fategli un remake e collocatelo all'interno di un mondo orientale che si parerà dinanzi ai vostri occhi, fatto questo riempite il tutto di nemici e aggiungete la possibilità di combattere sfruttando un sacco di mosse classiche di arti marziali quali Kung Fu, Tai Chi (che tanto sta facendo impazzire il nostro buon vecchio Alex!) e simili; aggiungete qualche ostacolo tipo burrone da saltare, coccodrillo da prendere a calci e finalmente avrete una sommaria idea di cosa è Supreme Fighter, un gioco realizzato in AMOS che lascia trasparire del talento. Abbiamo di fronte quindi un picchiaduro, con alcuni aspetti da rivedere, ma che consta anche parecchi lati positivi come la cura di alcuni particolari che ora andremo a descrivervi: partendo dallo sprite principale si nota subito la chiara ispirazione al gioco a 8 bit di cui abbiamo accennato poco sopra, effetti sonori e musiche realizzate discretamente e giocabilità migliorabile, tenete comunque conto che ci troviamo dinanzi a un prodotto amatoriale che se però verrà supportato in maniera adeguata potrà facilmente diventare un bel gioco in grado di appassionare i patiti di beat em up. Passiamo quindi ai consigli che, almeno secondo noi, possono far crescere qualitativamente questo prodotto: lo sprite principale ha un po' pochi frame d'animazione, cerca di aggiungerne qualcuno e migliora un po' il "design" del personaggio che ci è sembrato troppo "plastico", la grafica dei fondali risulta comunque discreta, nonostante i colori su schermo non siano poi troppi. Un "work in progress" questo potenzialmente vincente, qualche difetto, ma anche delle ottime potenzialità; facci una telefonata in redazione appena decidi cosa fare...

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TALENT ART • TALENT ART • TALENT ART

Dopo il Talent Scout... Ecco apparire il Talent Art!
Dal momento che il volume di schermate grafiche che riceviamo è in continua crescita abbiamo deciso di scindere la rubrica in due sezioni: la prima si occupa di programmi veri e propri, questa seconda... di tutto


1

Partiamo quindi con i demo di Massimiliano Scarano
I tuoi dimostrativi ci sono parecchio piaciuti, in particolar modo quello con Arnold "Terminator" Swzcoso (non mi ricordo mai come diavolo si scrive! NdTMB)(Schwarzenegger! NdBDM); ti rivolgiamo quindi i nostri complimenti, anche perché sei uno dei pochissimi autore di demo qui in Italia; l'unico appunto è che parecchi degli effetti usati sanno di già visto.
Ti consigliamo comunque di passare all'AMOS PRO che oltre a possedere ben 800 comandi (200 in più rispetto ad AMOS 1.4!) è decisamente il migliore per la realizzazione di demo, che spesso e volentieri tendono a spremere al massimo il computer su cui girano (foto 1/2).
Proseguiamo con con Luca Colli che ci manda un disco pieno di brush e immagini (a proposito, nella directory anim non c'era un bel niente!), purtroppo dobbiamo dirti chiaramente che il tuo stile ci ha lasciato un po' freddini, devi migliorare parecchio, per adesso ti "rimandiamo" alla prossima volta.

2

3

Ritorna alla grande Davide Canavero che tiene a precisare come le immagini che ci aveva spedito l'ultima volta non fossero "rippate" da altri giochi, ma semplicemente rifatte basandosi sulle fotografie presenti su TGM; in questo caso dobbiamo farti i complimenti, erano praticamente indistinguibili dalle originali! Per ciò che riguarda i disegni di Star Wars ti possiamo dire che ci sono piaciuti (in particolare quello di con Darth Vader con la Morte Nera alle spalle), stesso discorso per le animazioni di un'ipotetico Best IV, cerca comunque di essere un po' più originale (foto 3/4).
Abbiamo visto con piacere che la Matteo Resinantimania si sta diffondendo (tutti vogliono fare un gioco in stile Another World) e infatti anche tu non sei rimasto immune e ci hai mandato la storia di un videogioco tipo Flashback con tanto di schermate; la grafica e la trama ci sono sembrate buone, adesso il problema è come mettere il tutto insieme (foto 5)!
Passiamo quindi a Nicolotti Damiano, che dobbiamo dire ci ha lasciati parecchio perplessi, infatti sembra che i tuoi disegni siano stati fatti da persone diverse, si passa da stili più che buoni (come nel caso delle immagini di Snoopy e di Groucho) ad altri appena passabili (come le animazione del nuotatore e delle gocce d'acqua); mah, misteri dei lettori... (foto 6).
Simone e Luca Mantaresi si sono dedicati alle realizzazione di immagini in stile giapponesi (Baoh) e altre raffiguranti tipici eroi Marvel e D.C. Comic (leggasi Batman & Spiderman), in generale i disegni ci sono sembrati accettabili (tranne l'ultimo dell'Uomo Ragno, veramente ben fatto), ma hanno bisogno di parecchie ritoccate, sopratutto per le proporzioni dei personaggi (foto 7).

4

6

5

Ben diversi i quattro disegni di Zuffi Valerio, che rappresentano dei "pesci pagliaccio" e una Ferrari F40, tutti quanti disegnati con una buona cura (in compenso ti sarai distrutto gli occhi per aver usato una risoluzione interlacciata) e attenzione ai particolari (foto 8/9).
Veramente buone anche le immagini di Davide Calì, in particolar modo quelle di Spiderman e di Manù; in generale il tuo stile ci è sembrato veramente superiore

7

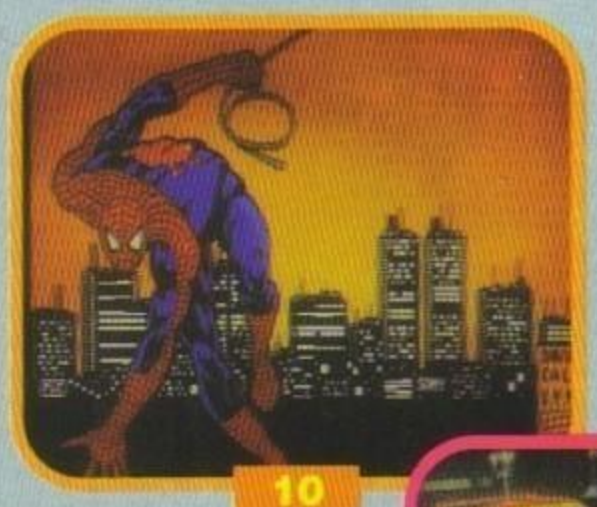
alla media e denota una grande precisione e accuratezza (lo dimostra il fatto che tutte le immagini ad esclusione di Manù, sono in hi-res) nel tratto; mandaci le tue prossime opere appena puoi, vedrai che troverai sempre uno spazio nel Talent Art (foto 10/11).
Sonic the Hedgehog pare il personaggio preferito da

8

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TALENT ART • TALENT ART • TALENT ART • TALENT ART •


10

Nicola "Nike" Venco che ci ha spedito una serie di disegni basati su questo eroe; veramente notevoli sopratutto quello che raffigura il porcospino della Sega, in stile "gàurro" con tanto di sigaretta e orecchino (foto 12).Per le domande che ci poni a proposito del futuro dell'Amiga 1200 ti possiamo assicurare che non farà la stessa fine del 128 (la situazione attuale è del tutto diversa, il 1200 rappresenta il futuro della linea Amiga), per ciò che concerne la questione delle espansioni di memoria per il nuovo gioiello di casa Commodore, ti sconsigliamo vivamente le PCMCIA che sono lente (lavorano a 16bit) e più che migliorare le prestazioni del 1200, le peggiorano; nettamente migliori quelle della Microbotics, denominate MBX1200 che si inseriscono nello slot coprocessore ed aggiungono VERA fast ram a 32bit, oltre alla possibilità di installare l'agognato coprocessore matematico.

9

12

Per la serie "W il Giappone" ALL 99 delizia (più che delizia, distrugge a causa dell'interlace in 640x512) i nostri occhi con una bella fanciulla e con un Ryo de "I cinque samurai" (ma per favore, sono mille volte meglio i Cavalieri dello zodiaco! NdTMB); i disegni sono veramente ottimi in tutto e per tutto, oltre infatti a uno stile molto pulito si nota anche una maniacale attenzione ai particolari, secondo noi hai buone probabilità di fare strada... (foto14/15).

Alessandro Laviano ha invece inviato una schermata ispirata all'ultimo capolavoro di Walt Disney: la Bella e la Bestia.

E adesso un bel quesito, qual'è il gioco preferito dai lettori di TGM & Consolemania? Come sarebbe a dire Hollywood Poker Pro!!! Siete sempre i soliti, io mi riferivo a quel capolavoro di Street Fighter II, al quale Aseno Salvatore si ispira per alcuni fondali a 64 colori EHB utilizzabili per un gioco sullo stile SF II (foto 16). Niente da dire, veramente ben realizzati, ma stai bene attento che inserire degli sprite su fondali con palette sempre diversa è un vero caos, tienine conto.

Siamo ormai giunti al termine e lo spazio stringe, quindi dobbiamo essere brevi e concisi (sono sicuro che questa volta Max ci termina!), concludiamo perciò con l'unica cosa che ci è arrivato per PC ovvero degli screenshot di un gioco in stile Lemmings (erano solo schermate d'intermezzo) disegnati da Simonetti Fabio e Paolini Marco. Per quanto riguarda la qualità non mi sono sembrate malvage comunque qualche ritoccatina e rifinitura qua e la non ci starebbe male (foto 16).

15

Chiudiamo con un'immagine del "reintegrato" Giovanni Papandrea (foto 17) e due disegni realizzati dal bravissimo Graal '93 (che si è lamentato della Lamù in posa osé disegnata da Matteo Resinanti comparsa qualche numero addietro).

13

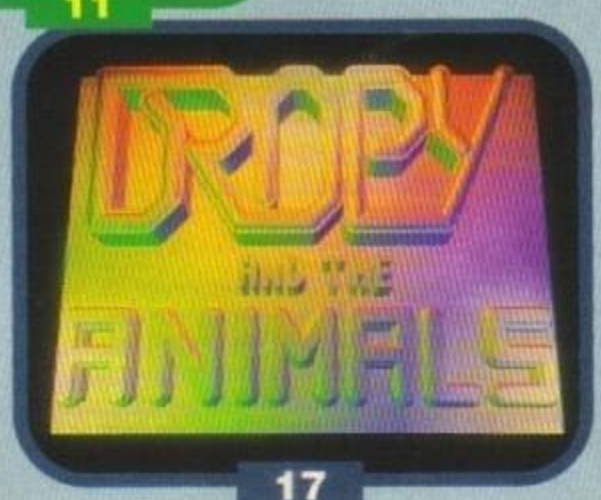
11

EPILOGO

Permetteteci a questo punto un rimprovero a tutti gli utenti PC, per come siano sempre meno presenti all'interno del Talent Scout. Non ditemi adesso che sul vostro "compo" non ci sono programmi in stile AMOS, visto che il Turbo Pascal lo insegnano ormai in tutte le scuole, il Talent Scout non è "solo per Amiga" e soprattutto non è rivolto solo ai giochi, ma anche alle utility; mandateci quindi anche lavori per PC, schermate, giochi fatti in Pascal, C, Assembler etc. Abbiamo come l'impressione che l'utenza PC sia un po' svogliata e speriamo vivamente che con i prossimi mesi la situazione possa cambiare... nel frattempo prendete tastiera, un po' di pazienza, tanta buona volontà e incominciate a programmare, di talento nascosto in ognuno di voi ce potrebbe essere di più di quanto vi possiate immaginare...

Mirko "TMB" Marangon & Stefano "BDM" Petrullo

14


17

LA COLONNA INFAMONA OVVERO GLI UNTORI DEL 2000:

Ah, ah, ah (risata sadica dei redattori malefici!), speravate di scamparla liscia, ma vi siete proprio sbagliati! Questo mese il Lamer Exterminator tipo 1 è andato parecchio forte e ha colpito ben due untori, ecco a voi il loro nome: Simone Ciccioni & Pecce Luigi.

E ricordate... Dio perdona il BootX NO!!!

16

TALENT ART • TALENT ART • TALENT ART • TA

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Select

P.le Gambara, 9 - 20146 MILANO
Linea 1 MM Gambara
Tel. 02/4043527-4046749

SOFTWARE
PERIFERICHE
ACCESSORI PER
AMIGA E PC
AI PREZZI
MIGLIORI

HARD DISK

HARD DISK PER AMIGA 500

Hard disk esterno da 43 Mb per amiga 500 con tempo d'accesso di 16 mS. Possibilità di espandere la memoria fino 8 Mb, autoboot.

OFFERTA LANCIO
L. 550.000

HARD DISK PER AMIGA 2000

Hard disk interno da 52 Mb per amiga 2000 con tempo d'accesso di 16 mS. Possibilità di espandere la memoria fino 8 Mb con moduli SIMM, autoboot.

OFFERTA LANCIO
L.849.000

MATERIALE DI CONSUMO

DISCHETTI BULK 3 1/2 DD

10	Pz. L.	1.000 cad.
50	Pz. L.	850 cad.
100	Pz. L.	800 cad.

DISCHETTI BULK 3 1/2 HD

10	Pz. L.	1.500 cad.
50	Pz. L.	1.400 cad.
100	Pz. L.	1.300 cad.

BOX PORTA DISCHI 3 1/2

10	Posti Blue Box	L. 2.500
50	Posti con chiave	L. 10.000
100	Posti con chiave	L. 16.000
150	Posti a cassetto	L. 35.000

CONSOLE

MEGADRIVE PAL/SCART
L. 249.000
CON SONIC L. 279.000
GAME GEAR L. 249.000
CON SONIC L. 289.000

SUPEROFFERTA

SUPER NES CON SUPER MARIO WORLD
2 JOYPAD
ALIMENTATORE + SCART
A SOLE
L. 389.000
SUPERNES CON
1 JOYPAD
A SOLE
L. 299.000

COMPUTERS AMIGA - PC - STAMPANTI

SUPER NOVITA' AMIGA 1200

Nuova versione di amiga con microprocessore 68020 a 32 bit e clock a 14 Mhz. L'amiga 1200 dispone già di 2 Mb di memoria ed è predisposto a supportare l'Hard Disk, prestazioni grafiche e sonore superiori.

Amiga 1200	L. 749.000
Amiga 600	L. 479.000
Amiga 600 con Hard Disk	L. 879.000
Amiga 600 con monitor 1084/S	L. 900.000

HARD DISK PER AMIGA 600 - 1200

Disponibili Hard disk interni da 40Mb e 85 Mb per amiga 600 - 1200. Si eseguono anche installazioni.

TELEFONARE

SUPER NOVITA'

Drive esterno per amiga con doppia capacita'
880 Kb - 1.640 Mb
L. 159.000

SUPEROFFERTA PC 386/SX/33

2 Mb di Memoria	1 Drive 3 1/2 1.44 Mb
1 Hard Disk 40 Mb	1 Monitor a Colori SVGA
1 Porta Parallela	2 Porte Seriali
1 Mouse	1 Tastiera Estesa
1 Porta Game	

L. 1.600.000

SUPEROFFERTA PC 486/SX/25

4 Mb di Memoria	1 Drive 3 1/2 1.44 Mb
1 Hard Disk 40 Mb	1 Monitor a Colori SVGA
1 Porta Parallela	2 Porte Seriali
1 Mouse	1 Tastiera Estesa
1 Porta Game	

L. 2.100.000

TUTTE LE NOVITA' DISPONIBILI AI PREZZI MIGLIORI TELEFONA !!!

STAMPANTI STAR SERIE LC

Star LC 20 B/N	L. 380.000
Star LC 200 colore	L. 530.000
Star LC 24-200 B/N	L. 650.000
Star LC 24-200 colore	L. 750.000
Star Ink-Jet 80 col.	L. 679.000

PERIFERICHE - ACCESSORI - ESPANSIONI PER AMIGA 500 - 1000 - 2000

DRIVE PER AMIGA ESTERNI ED INTERNI

Drive esterno per amiga con interruttore	L. 139.000
Drive interno per amiga 500 con tasto	L. 129.000
Drive interno per amiga 2000	L. 129.000
Drive esterno con Apocalypse	L. 169.000

DIGITALIZZATORE AUDIO STEREO PER AMIGA

Eccezionale digitalizzatore audio stereo con volume d'ingresso regolabile e tempo di campionamento velocissimo, impiego molto semplice, software in dotazione.

L. 99.000

ESPANSIONI DI MEMORIA PER AMIGA

Espansione 512k	L. 49.000
Espansione 1Mb per A600	L. 139.000
Espansione 2Mb con clock	L. 280.000
Espansione 4 Mb con clock	L. 440.000
Espansione 2Mb ESTERNA	L. 299.000
Espansione 1MB per plus	L. 99.000
Espansione 2Mb per 2000	L. 330.000

ACCESSORI PER AMIGA 500

Interfaccia 4 Joystick	L. 29.000
Mouse Selector	L. 29.000
Mouse con microswitches	L. 49.000
Interfaccia Midi	L. 49.000
Prolunga per modulatore	L. 20.000
Prolunga per drive	L. 30.000
Penna ottica con software	L. 29.000
Pistola Gun Shot	L. 99.000

MONITOR

PHILIPS 8833 II
L. 430.000

COMMODORE 1084S.
L. 430.000

SCHEDA ACCELERATRICE PER AMIGA

Scheda con microprocessore 68020 e coprocessore 68881 con clock di 25 Mhz, che ti permetterà di velocizzare tutti i tuoi programmi mantenendo la compatibilità.

L. 299.000

KICKSTART 1.3 SU ROM

Per A500	L. 59.000
Per A600	L. 65.000

NOVITA'
VIDEO STREAMER PER AMIGA

L. 129.000

GENLOCK PER AMIGA

Il Genlock è un apparecchio che Vi permetterà di registrare,miscelare, dissolvere le immagini video dell'amiga su un qualsiasi videoregistratore standard, ottenendo così immagini sensazionali.

PLUS L. 490.000 K090 L. 299.000

NOVITA' INTERFACCIA VIDEO PER PC VGA/SCART

Questa interfaccia vi permetterà di collegare il vostro Pc a qualsiasi televisore dotato di presa scart mantenendo la compabilità video.

L. 129.000

TUTTI I PREZZI SONO INCLUSI DI IVA - GARANZIA DI UN ANNO SU TUTTI I NOSTRI PRODOTTI
SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA MINIMO SPEDIZIONE Lire 75.000 - SERVIZIO RIPARAZIONI RAPIDISSIMO

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM MAIL

PROLOGO

Aprile, tempo di pesci e soprattutto di rivelazioni...
Vi avevo promesso di svelarvi la mia vera identità? Siete proprio sicuri di volerla sapere? Possibile che non l'abbiate già scoperta da soli?...
Se devo essere sincero non è che fossi mai stato troppo convinto di mantenere veramente quanto promessovi due mesi fa. Dal momento però che, anche questa volta, mi sono trovato nell'impossibilità di realizzare interamente la rubrica, perché assolutamente oberato dal superlavoro di chiusura numero, ho pensato che fosse inevitabile mettere le cose in chiaro...
Quando due anni fa il vecchio Carlo decise di abbandonare l'incarico epistolare che aveva condotto in assenza del buon Filosofo, mi feci avanti per occuparmi di simile affascinante rubrica, e si decise che, trattandosi di un impegno comunque temporaneo, l'avrei firmata con uno pseudonimo, anche perché già impegnato in molte altre rubriche e un numero fin troppo elevato di recensioni mensili. Quando poi, per scelte che non tocca certo a me giudicare, diventai a tutti gli effetti il vero depositario della Posta di TGM (e almeno inizialmente anche quella di ZZAP!), decisi di continuare ugualmente a mantenere in vita la figura di Ricki, ben distinta dalla mia, dopotutto mi ci ero in qualche modo affezionato anch'io!
Sono quindi passati i mesi, i numeri, e la situazione è nuovamente cambiata: l'impegno all'interno della rivista sempre crescente è infatti divenuto tale da obbligarmi ad abbandonare la pagine di ZZAP!, prima, e più recentemente, negli ultimi tre mesi, farmi aiutare da alcuni redattori per la stesura di questa stessa Posta...
Al momento non so ancora dirvi cosa accadrà nel prossimo futuro, di una cosa state sicuri: continuate pure a scriverci perché ogni vostra missiva sarà comunque letta (dal sottoscritto) e presa in considerazione.

IN PRINCIPIO FU LA LUCE...

E prima?
Prima niente, esisteva solo il vuoto, semplicemente il nulla.
Creare: è questa la parola chiave.
Creare significa costruire dal nulla, noi di certo non creiamo, ogni cosa che facciamo ha delle base e degli strumenti che noi utilizziamo, quindi per noi dovremmo usare il termine costruire, ma mi piace la parola creare, da una strana sensazione: sono due cose totalmente diverse dire io ho costruito e io ho creato, IO HO CREATO!
Fin dall'inizio si è creato/costruito, il progresso è una creazione/costruzione, e in ognuno di noi è presente, chi meno chi più, la voglia di creare e costruire.
E' un istinto che abbiamo tutti noi, che nasce chissà dove e finisce solo dove noi sappiamo. E' un modo per dire "CI SONO", perfino il Foscolo nella sua opera I Sepolcri ha detto: "Sugli estinti non sorge fiore, ove non sia d'umane lodi onorato e d'amoroso pianto". In pratica afferma che per essere ricordati, per essere visti, occorre compiere azioni degne di lodi o d'affetto.
E' quindi giustificato questo istinto umano di creare; creare qualche cosa è come sventolare una bandiera tanto più grande quanto più grande è l'opera che si compie, un bandiera che, se grande abbastanza vedranno tutti e loro sapranno che esisti.
Peno siano queste le sensazioni che prova un programmatore davanti al suo computer, in quei momenti crea il suo gioco che poi sarà giocato da tutti i gameplayer di tutto il mondo, è questa la sensazione che provo quando mi siedo davanti alla scrivania per programmare, aspiranti Talent Scout, unitevi! Ognuno di noi ha un'incredibile potenzialità, che cos'è l'Origin? Niente, cosa? Niente, cosa? Niente! Noi possiamo fare di più, non abbattetevi (l'espressione originale era un attimino più cruda... NdR) quando leggendo i capolavori presentati nel Talent Scout pensate che voi non riuscirete mai a fare una cosa del genere, quindi riflettete e poi mettetevi al lavoro, fatevi vedere cosa sapete fare, forza!
Marco

VIDEOGIOCHI SENZA ETA'

Salve, sarà la decima volta che comincio a scrivere una lettera da mandare a un giornale, e se in questo momento la state leggendo è segno che sono riuscito a trovare il tempo e gli stimoli per finirne una.
Ho appena concluso di leggere la Posta (la rubrica intendo) del numero di febbraio, ciò che mi ha spinto a scrivere è stata la lettera di Laura Innocenti, ma non solo.
Io ho 27 anni e ho iniziato a giocare con il Ping-o-Tronic una caterva d'anni fa, da allora non ho più smesso, sono arrivato all'Amiga un paio di anni fa passando per Intellivision (che meraviglia) e il CBM64. Ho intenzione di continuare a giocare fino a quando potrò (80-90 anni)(non porre limiti alla divina provvidenza, io conto di arrivare intorno ai 150! NdShin)(Io fossi in te non ne sarei così sicuro, altri 129 anni non penso proprio di poterti sopportare! NdMax)...
Tutto ciò lo dico per tranquillizzare Laura. E quelli che pensano di essere troppo "grandi" per "perdere tempo con i videogiochi" non sanno cosa perdono. Il videogame è solo un altro esempio d'arte, come i libri o il cinema, solo che ci vede impegnati in prima persona ad interagire con la trama, creando situazioni fantastiche, emozionanti ecc... Un esempio: l'America comunista (Civilization), e ce ne sono per tutti i gusti, gli esempi potrebbero essere centinaia.
Mi spiace, cambiando argomento, delle notizie riguardanti il ragazzo di Treviso malato di Parastrofia Skarloffa (forse non è il nome giusto della malattia, ma il significato è uguale). Io l'avrei guarito con Larry V giocato su Amy, un minuto e mezzo di caricamento per ogni locazione, altro che bombardamento di luci!
Permettetemi a questo punto di dare un consiglio antipirateria: abbassare i prezzi la prima cosa da fare, tutto il resto viene dopo.
Per concludere:
1 - Uscirà Black Crypt 2?
2 - La risposta al quiz musicale del numero di Febbraio è: AnnaStasia di Prince.
3 - Laura, Mi vuoi sposare?
4 - Andate tutti al Trocadero a Londra a provare la Realtà Virtuale (noi siamo andati alla birreria Uno di Milano... E' sicuramente più vicino).
Ora vi saluto, devo andare a Napoli c'è un sit-in davanti al Municipio perché non vogliono concedere il San Paolo per gli U2 e a me non va d'andare un'altra volta a Milano, per due volte in tre giorni come l'anno scorso, col rischio di prendere altre manganellate dai celerini.
Ciao a tutti, a presto.
Rocksario d'Amore, Aversa

Sentirsi a disagio perché videogiocatori, di qualsiasi età, mi sembra quanto di più assurdo ci possa essere. Se uno si diverte con i videogame perché non dovrebbe continuare a farlo? Chi può dire che i videogiochi siano un passatempo stupido e inutile (e allora quali lo sono?)? Credete che ci sia veramente qualche d'uno che non si possa divertire in alcun modo con proprio nessun tipo di gioco esistente sul mercato? Noi non crediamo a nulla di tutto questo.
Vediamo ora di rispondere alle tue domande.
1 - Su Black Cript 2 non si sa ancora nulla, comunque è possibile.
2 - Bravo...
3 - Dovresti chiederlo a lei!
4 - Già fatto, grazie!

IL PENTITO

Simpatica redazione di TGM,
perché il nostro mondo (nostro di noi ragazzi) è considerato videoludico? Perché ci si diverte a giocare con un computer, qualunque esso sia (dal C64 al 486 all'Amiga 4000).
Secondo il mio modesto parere, ho solo 15 anni, non è molto divertente o tantomeno stimolante contare i colori sullo schermo o cronometrare i secondo impiegati a "caricare" un gioco. E' vero che risulta bello vedere 256 colori oppure i nuovi 16 milioni (sembra impossibile) ed è altrettanto emozionante constatare che i tuoi 60 Mhz rendono una velocità incredibile, ma il divertimento vero nasce da una grande giocabilità e sopratutto dall'appetibilità del prodotto (questa voce a TGM manca, sarebbe molto utile

La vostra lettera vanno inviate al seguente indirizzo: TGM MAIL. Xenia Edizioni - Casella Postale 853. 20101 Milano

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DOPO ESSERE STATO IL N° 1 IN GIAPPONE E NEGLI U.S.A. A-TRAIN ARRIVA IN EUROPA!

A-TRAIN è un gioco sulla gestione di treni e ferrovie, nel quale si può progettare e gestire un sistema di trasporto efficiente e vantaggioso, sia per i passeggeri sia per le merci.
Come nella maggior parte dei programmi Maxis (SIM CITY, SIM ANT, solo per citare alcuni esempi) l'obiettivo globale è: ESPLORARE, SPERIMENTARE e DIVERTIRSI!

PROGETTA e fai funzionare un sistema di trasporto all'avanguardia.
PIANIFICA lo sviluppo urbano intorno alla rete di comunicazione.
GESTISCI grandi e piccoli affari.
DILETTATI nel mercato azionario e... diventa RICCO!

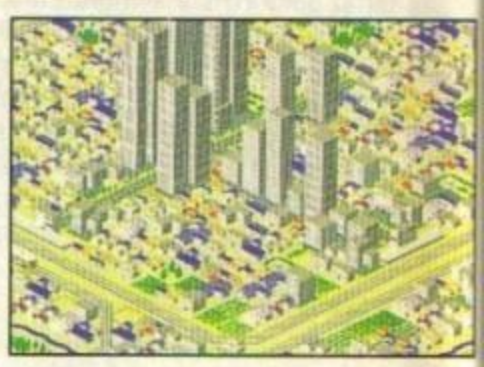
PC
Richiede: 640K, disco rigido.
Schede grafiche: EGA, VGA/MCGA, HERCULES monocromatica.
Supporta: Adlib, Soundblaster, SoundMaster, Roland MT-32 & Tandy sound.

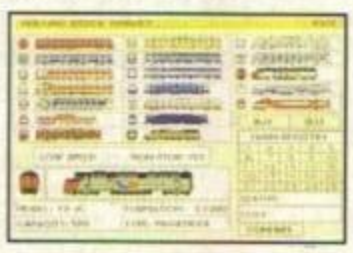
IN USCITA PER AMIGA

A-TRAIN™

MANUALE IN ITALIANO

K GIOCO 940 ("K" luglio/agosto)
95% ("TGM" settembre)





ocean®

LEADER DISTRIBUZIONE

MAXIS

CREATORS OF SIMCITY®

CREATED BY

Created by ARTDINK.
Trademark and Copyright 1991 Artdink and Maxis. All Rights Reserved Worldwide.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM

inserirla), cosa che ultimamente è, spesso, venuta a mancare.
Togliendo completamente queste due il tutto sarebbe un demo meraviglioso, NON Giocabile e tantomeno acquistato dal pubblico.
Non voglio con questo affermare che i programmatori non lavorino bene, però che, pensino anche, e sopratutto, alla gente con cui hanno a che fare.
E giocabilità, non vuol dire per niente facilità, spesso le due cose sono collegate. Faccio un esempio: un'avventura, anche se un po' datata, come FASCINATION nella recensione del FEBBRAIO 1992 ha preso 89% e una faccetta allegra nella GIOCABILITA', cosa assai ingiusta, per me, poiché la storia non ha una vera trama ed è divisa anzi in scene, per cui non c'è spazio per fare quello che uno vuole.
Dico tutto questo, con motivazioni anche personali, io posseggo un PC 286 e sento al collo la morsa dei 386 e 486; il mercato del mio computer sta scomparendo perché si dice che un possessore medio di compatibile ha un 386 e i programmatori realizzano grafiche incredibili capaci di "girare" solo su un PC con un quantitativo di MHz notevole.
So che non mi pubblicherete però credo che molta gente la pensi come me.

P.S. Tempo fa vi ho mandato una lettera sulla diatriba Amiga-PC: ritiro tutto quello che ho scritto all'ora, scusatemi.
P.P.S. A parte le critiche, la Vostra rivista è veramente fenomenale (e qui una leccatina ci stava proprio bene)
Gabriele Pizzinardi

Questo è l'esempio di una sana riflessione, anche se un po' scontata, sulla propria macchina. Non posso fare altro che consigliarti di regolarti di conseguenza, vedi tu se espandere la tua macchina o magari vedere come incalzeranno sia il CD-I, sia il 3DO...

DOMANDE IN CERCA DI RISPOSTA

Carissima Redazione di TGM sono un neopossessore di Amiga 500 dallo scorso Natale versione 1.3 (1.3 l'Amiga o il Natale?!? NdNuke) e sono dotato di: 2 joystick, 2 espansioni (una da 2 mega e l'altra da 512K), mouse, modulatore TV e otto videogiochi originali...
Vi scrivo qualche (!) domanda, spero mi rispondiate.
1 - Vorrei registrare le schermate di giochi o programmi di utilità, come posso fare a collegare il mio computer ad un videoregistratore? Devo necessariamente possedere l'accessorio chiamato Video Back-up?
2 - Esiste qualche programma in grado di ottimizzare la voce dell'Amiga?
3 - Sporadicamente acquisto Consolemania e ho notato che ci sono parecchi giochi per console (mi meraviglierei del contrario. NdNuke) che potrebbero fare bellissima figura anche sui computer, non credete? Come mai questa carenza nel mondo dell'home-computer?
(Da qui in poi la lettera scade nel volgare di conseguenza mi vedo costretto a censurarla senza pietà).

Jeff Dreyfor

Vediamo di rispondere in ordine ai tuoi quesiti.
1 - Se hai il modulatore attacca l'uscita di quest'ultimo direttamente all'ingresso antenna del videoregistratore, cerca il canale del computer e via... Altrimenti chiedi al tuo negoziante di fiducia un cavo che permetta di collegarti direttamente alla presa SCART del VCR. Questo metodo dà dei buoni risultati poiché l'immagine non verrà "manipolata" dal modulatore, e di conseguenza risulterà più pulita.
2 - No spiacente!
3 - Pensa! I lettori di Consolemania che sporadicamente comprano TGM dicono la medesima cosa. Meditate gente! Meditate!

NOSTALGICO

Cara redazione di TGM,
mi chiamo Andrea e sono un lettore di Zzap! No, non è né uno scherzo né un errore, ho scritto a TGM, ma leggo Zzap!
Compro quella mitica rivista (Zzap!) dal numero 59 e mi è sempre piaciuta. Quando ho letto a dicembre che sarebbe diventato un opuscolo di TGM (dire opuscolo non è esatto, Zzap! E' una rivista nella rivista! Chiaro!) mi è dispiaciuto moltissimo. Tuttavia, io, che ho un mitico COMMODORE 64, vi capisco: purtroppo le case produttrici di software seguono le leggi di mercato. Oramai ditte, privati e amatori ricercano maggiori prestazioni nei PC. A gennaio, deluso, compro PER LA PRIMA VOLTA TGM: fino ad all'ora mi era sempre apparsa come una rivista per gente di un altro pianeta. Il mio 64 non può competere minimamente con un PC o Amiga e questo lo so bene, però lo sempre preferito a quest'ultimi. Ora per poter leggere Zzap! (se così lo si può ancora chiamare) devo andare in edicola e chiedere: "c'è TGM ?" (che cosa brutta! Mamma mia, io mi vergognerei come un ladro! NdNuke).
Arrivato a casa comincio a sfogliarlo fino ad arrivare all'inserto per cui ho speso 5000 lire. Ebbene mi dispiace ammetterlo ma non è più Zzap! (infatti è diventato Bar Mercato News... NdNuke): oramai quella mitica rivista è morta. Sì, lo so, avete fatto i salti mortali per mettere assieme quelle 16 pagine contenenti ben 6 recensioni per 64, una per Speccy e una per Amstrad, i mitici Bovabyte, due rubriche e la Posta.
Dopo "Zzap!" ho finito di leggere TGM e ho visto che, in fondo, fra queste due riviste le uniche differenze sono: la valutazione, i commenti, qualche rubrica in più o in meno. Allora perché non unirle? Perché non farne un'unica rivista di computer 8, 16, 32 bit che siano. Le differenze potrebbero essere eliminate (vi dico subito che il metodo di valutazione e i commenti di TGM non sono affatto male, anche se preferisco i voti espressi coi numeri perché più precisi). Le recensioni mischiate fra loro (non divise per macchina), unire TOP SECRET con TIPS e la POSTA con MAIL, estendere TGM TALENT SCOUT anche agli utenti degli otto bit, ecc... Ne nascerebbe una rivista completa e interessante (che probabilmente non parlerebbe affatto di Commodore 64, leggiti la risposta per ulteriori chiarimenti... NdP). Così, almeno, non spenderei 5000 lire per 16 pagine, ma per la bellezza di 130 (156, NdShin). E quando sarò costretto a cambiar computer (io sono un programmatore e oramai il 64 non mi basta più: devo fare i salti mortali per farci stare dentro i miei programmi)(cosa aspetti a mandarci qualcosa per lo "Zzap! Scout"? NdP) potrò sempre vedere se c'è qualcosa per il mio 64 che meriti di essere comprato e allo stesso tempo controllare l'andamento del mercato Amiga e PC.

Andrea '76

Non ti preoccupare, noi di TGM, dopo una notte praticamente insonne, abbiamo trovato il sistema per aiutarti.
Per prima cosa ti devi arruffianare un amico che compra tutti i mesi TGM. Dopo di che, come il poveraccio si avvicina ad un'edicola e, compra la rivista in questione, mediante un vile sotterfugio gli scippi l'inserto staccabile, che, guardacaso è proprio Zzap! Per rubargli la rivista puoi comodamente usare frasi del tipo: "Dai dammi l'inserto che tanto tu non lo leggi" oppure "Guarda c'è un muflone alle tue spalle" e poi passi all'azione. Di metodi ce ne sono a bizzeffe, sta a te decidere quale usare.
Se proprio non ti riesce puoi sempre provare a corromperlo offrendogli qualche millelire in cambio.
ALT! RISPONDE PAOLO BESSER
Dunque dunque dunque, sapevo che prima o poi sarebbe arrivata una lettera di questo tipo: ne sono arrivate anche a Zzap!... E' bene però che ti spieghi per filo e per segno per quali motivi la tua proposta non è attuabile: davvero tu credi che, se il C64 fosse inserito nel parcomacchine di TGM, verrebbe ancora trattato? Certo, è possibile, ma al massimo in due o tre pagine! Cosa potrebbero dire, infatti, i possessori di Atari ST? E' morto prima quest'ultimo del 64! Questo per un semplice motivo: le versioni ad 8 bit dei giochi attualmente in voga, escono come minimo uno o due mesi dopo quelle per i 16 bit. E su TGM, i giochi, vengono recensiti una volta sola... Allora: non è meglio un intero inserto di 16 pagine con recensioni, trucchi, posta, BovaByte e via dicendo, che non due paginette di striminzitissime update? Agli altri lettori di Zzap! l'ardua sentenza!

ALTRE DOMANDE, ALTRE RISPOSTE

Caotica redazione di TGM, sono sempre io, il vecchio caro rompiscatole Luigi Brizzone (ciao Ricki!)(ma porc... ehi Nuke! Hai investito la persona sbagliata, questo è ancora qui che parla! NdR) e vi scrivo per avere alcune informazioni... Ho qui davanti il numero di Dicembre e avrei delle domande da porvi.
1 - Nella foto della redazione mancano: JH, J.J. Roy Nuke, Elo, Marco Ernst, Stefano Giorgi e

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

No Second Prize

LEADER
·DISTRIBUZIONE·

THALION

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM

Roberto Ferri (che poi sarebbe il nostro Megadirettore Galattico, inavvicinabile e infotografibile da qualsiasi redattore comune, ndR). Perché? (Manca anche un paginone con Trine Michelsen se per è per questo).
2 - Per la serie "Il buco nero redazionale ogni tanto ricompare, ma anche la grafica non scherza" la preview di X-Wing la definirei "otticorepulsiva"...
3 - Fenomenale Maniac Mansion II... ditemi che uscirà anche per Amiga, dopotutto sembra semplice!!!
4 - Perché continuate a citare persone ultra-citate? Citate anche me! (Dopo tutto vi ho spedito una lettera in Greco antico!)
5 - Sono arrabbiato con Shin perché non mi ha avvisato che veniva a Roma, lo avrei fatto dormire da me! Se qualcuno di voi verrà in Capitale (il Sim '93 sarà a Roma) sappia che c'è sempre un letto e un piatto di minestra per lui (sniff!).
6 - Vorrei salutare e ringraziare la persona (maschio) che mi risponde al 66804505. E' simpatico, disponibile e gentile (allora non è Max), eh! eh!
7 - All'ultimo tema in classe ho fatto un tema su di voi... La professoressa poi ha detto: "Molto ben fatto...7 e 1/2... Ma potevi evitare d'inventare i personaggi del tema"... Mha!?!
8 - Ho visto tre volti di altrettanti scemi a "Game Master" su TMC (Luke non c'entra... è l'unico simpatico) chi saranno?
9 - Allego alla presente, delle vostre caricature fatte da mio fratello! Saluti a tutti, Buon Natale, Capodanno, Befana, W Elio e le storie tese e... dimenticavo: CITATEMI!
Luigi Brizzone

1 - Perché, Perché la mucca fa MU è il merlo non fa ME. A parte gli scherzi, Nuke e Stefano Giorgi erano tornati da poco a lavorare qui da noi, e non avevano scritto ancora niente, JH è a naja, Elo era troppo presa con gli studi: quest'anno ha la maturità. Marco Ernst è un vecchio amico di Max, scrive sporadicamente sulla rivista, ma non ha mai fatto parte integrante della redazione. Trine invece ce la teniamo per noi...
2 - Non tutte le ciambelle escono col buco.
3 - E chi può dirlo!?
4 - Abbiamo provveduto, no?
5 - Quando sono andato a Roma, ho dormito nella casa che ho lì, spiacente. Per quanto riguarda il futuro terremo comunque a mente la tua proposta.
6 - Molto probabilmente hai parlato con Mirko, è l'unico che alle volte ha degli sprazzi di gentilezza con i lettori. Fino ad ora sei stato fortunato a trovarlo nei suoi momenti di calma apparente, comunque grazie!
7 - Hai provato a fargli leggere un numero della rivista, dagli quello di dicembre dove ci sono le fotografie. Se continua a non crederci mandacela qui in redazione che la convinciamo noi...
8 - No comment!
9 - Oscene, non le pubblichiamo solo perché c'è rimasto un pelino di senso del pudore, e poi i più piccoli potrebbero avere dei traumi irreversibili. Scherzo, le caricature sono, come dire... simpatiche!
Bravo continua ad ascoltare Elio e Le Storie Tese che è un "cavallo" (musicalmente parlando), qui in redazione lo ascoltiamo tutti. Se hai l'occasione prova a sentire qualche pezzo dei Dropy & the Animals (e secondo te dove la trova l'occasione? NdShin), non sono molto famosi comunque sono FENOMENALI. Concludendo, felice FERRAGOSTO anche a te.

NEWS ABOUT AMY

Ciao Ricki,
sono quello del 1200 di Monza. Ok ragazzi, lo so anch'io che dal '90 sono usciti 2 miliardi di titoli, io intendevo solo i più noti tipo Lotus (che non funge) o Beholder (che funge). Chiudo il discorso e ne apro un altro: riguardo agli Amiga con quella quantità assurda di memoria caro Shin è tutto vero, ed è stato confermato anche da gente come Jimmy Sachs al World of Commodore di Francoforte, anche se effettivamente non si sa quando usciranno. Entro metà '94 sarà una realtà il 6000 (equipaggiato con un 68060) e più avanti ('95) un Amiga multiprocessore. Inoltre stanno per uscire 4000 equipaggiati con 68E30 e 68030, con interfacce SCSI e dotate di un DSP. Tutto questo non me l'ha detto il pescivendolo sotto casa (anche perché sotto casa c'ho 'na libreria), ma gente come Sachs e altri alla fiera di Francoforte, dove io sono andato e voi a quanto pare no, con mio dispiacere per l'occasione che avete perso. Che la Commodore si sia definitivamente risvegliata? Salutoni a tutti.
Matteo Ferrari

P.S. Siete sempre i migliori.
P.P.S. Il 1200 è grandioso.

Dunque, sono stato chiamato in causa e quindi rispondo.
Caro Matteo, mi fa piacere che tu sia andato al World of Commodore, tuttavia permettimi di dubitare del tuo inglese (dato che Jimmy Sachs ha tenuto la conferenza in tale lingua). Prescindendo dal fatto che la Commodore potrebbe anche dire che sono pronti per andare su Marte, almeno per quanto mi riguarda, fin quando non vedo qualcosa di concreto non mi sbilancio in nessuna esaltazione, nemmeno personale, così evito di rimanere deluso. Ma torniamo al tuo inglese (e per favore non te la prendere, magari hai capito male a causa della confusione...): le notizie al quale tu accenni solo in parte sono vere e adesso ti dirò quello che almeno a noi risulta. Dunque del 2200 non se n'è mai parlato (e quindi niente 16 Mbyte di RAM anche se come quantità di memoria espandibile, e non di serie, è possibile), il 2400 era il nome in codice del 4000/030, ovvero del 4000 con all'interno il 68030 (il costo sarà attorno ai due milioni di lire). Il 68E30, mi spiace deluderti ma è una sigla che non esiste, al limite esiste il 68EC030 che è il processore che monterà il 4000 Tower. Quindi i tuoi 90 Mbyte di RAM (peraltro assurdi come numerazione, oltre che come concetto: a cosa diavolo ti servono 90Mb di RAM?)(probabilmente a dire io ce li ho, altra utilità non ne vedo, almeno per ora! NdBDM) scordateli. Il DSP e la SCSI non saranno di serie, ma saranno disponibili su schede separate. Dell'A6000 l'unica cosa che si sa (per quello che si vocifera in giro) è che negli USA sono stati sperimentati i primi prototipi delle schede madri con montato il 68060. Ora, non metto in dubbio che Sachs abbia affermato che il 6000 sarà una realtà a metà '94 e che un team di tecnici sia allo sviluppo di un'Amiga multiprocessore (anche se di concreto non c'è niente), ma ti ripeto sono idee, progetti a lungo termine che hanno la stessa probabilità di vedere la luce come di non vederla (soprattutto per l'Amiga multiprocessore), visto che non si può mai sapere quali possono essere i problemi che ti si pongono durante lo sviluppo di tali macchine (hai presente che fine ha fatto il Konix di cui, peraltro, c'erano anche delle foto? NdBDM). E comunque, per concludere, anche le notizie in nostro possesso sono provvisorie, ma forse, permettimi di dirlo, più attendibili delle tue. Senza rancore, mi raccomando.

A.A.A. CERCASI

Ricki, aiutami. Vorrei lanciare un appello alla lettrice di TGM che mi ha abbordato alla stazione Centrale di Milano perché mi ha visto con la vostra rivista in mano e che poi mi ha accompagnato alla SMAU: Patty, mi hanno rubato il portafoglio sulla linea verde, dentro c'era il tuo numero di telefono che mi avevi dato, per questo non ti ho più chiamata. Fatti sentire per favore.
Ciao, Domenico Zanotti.

Beh, quando si dice sfig.., comunque se vuoi un consiglio (ti sto rispondendo io: Shin) lascia perdere. Presupponendo che lei abbia il tuo numero di telefono, se fino a ora non ti ha chiamato perché dovrebbe farlo dopo quest'appello? Non è detto che anche se è una lettrice di TGM, sia per forza di cose diversa dalla massa. Tuttavia è anche possibile che lo sia, e se per caso è così, beh buona fortuna, chissà che non nasca una bella amicizia. Ah, Patty, se per caso invece non hai il numero di telefono di Domenico, beh, contattaci e vedremo di darvi una mano... (Shin ci prova sempre! NdMax).

I WANT YOUR SEX

Egregia redazione:
studente di ingegneria al secondo anno e da sempre lettore della rivista, vorrei esprimere un mio punto di vista, modesto e certamente sindacabile, su un certo argomento...
Nello sfogliare il numero di gennaio, mi è capitato di dare un'occhiata (piuttosto prolungata, per la verità) alla foto di pagina 130...
Né moralista circense, né prete incavolato, né represso "scherzo di natura" sessualmente impressionabile e nemmeno, in fondo, in posizione adatta per fare il ben pensante, ciò nonostante devo confessarvi di essere rimasto leggermente interdetto nel contemplare il disegno centrale (per la cronaca ritraeva Ataru e Lamù in atteggiamenti alquanto equivoci. NdLuke).
A tutti è noto che l'erotismo può essere espres-

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM

so in mille modi, mediante l'arte del suggerire, attraverso l'ammirazione fisica, o anche in tono sfottente come simpaticamente accade a pagina 16 dell'inserto dedicato agli 8-Bit nello stesso numero: mezzi, questi; non sempre o non necessariamente deplorevoli. E infine c'è lo strumento più diretto e palese: la pornografia...
Ditemi quello che volete, ma nel suddetto disegno non c'era proprio niente di sottinteso: una classica scena di coito passivo in stile "Basic Instinct" (ma perché, l'hai visto? Bel moralista! NdMA) interpretata, peggio ancora, da personaggi di cartoni animati orientali piuttosto comuni. Una grottesca stellina sistemata presso il posteriore della protagonista poi, mentre aveva presumibilmente un'intenzione censoria, finiva col rendere alla situazione un carattere ancora più marcatamente piccante (senza bollino allora era meglio? NdMAO). Non dico di rivestirci tutti quanti di mistico pudore (mi dia tre metri di mistico pudore, per favore, ci devo fare i boxer... NdMA) giacché a questa parola è notoriamente, e spesso giustamente, associata un'etichetta di ipocrisia, ma armiamoci per lo meno di buon senso e logica: non posso fare a meno di interrogarvi circa l'opportunità di mandare in stampa un'immagine del genere (naturalmente colpa di Max! NdLuke). Non mi venite a dire che si tratta di un disegno (o schermata grafica), e non di fotografia, perché non vedo come possa fare una seria differenza per la psiche dei più.
Non vorrei ergermi a psicologo (fai pure, in questi mesi lo stanno facendo tutti. NdMAO), ma non è troppo difficile riconoscere nella descrizione di un ragazzo poco più che adolescente alle prese con le prime esperienze erotiche e/o auto-erotiche, che vive in un paese dove tutti sono pronti a mettere al bando lo sfruttamento delle prostitute, l'ondata di stupri ecc. ecc. ma nel contempo accettano di buon grado il bombardamento di squallidi piaceri ottici che i mass media esercitano di continuo, la figura del lettore medio di TGM (ho perso un po' il senso della frase NdLuke): l'unica differenza è che questo ha in più l'hobby del videogame.
E quale può essere la più naturale conseguenza, per non dire il fine vero e proprio, di disegnini come quello che avete volentieri pubblicato (e del quale non mi interessa sapere la provenienza, fosse anche opera di un lettore o magari dello stesso "genio" autore dell'Another World all'italiana)(cosa che infatti è... NdMax), se non quello di alimentare inutili appetiti psico-sessuali?
Direi perciò di lasciare che di tali situazioni si occupino "riviste specializzate" o videogiochi, se così si possono definire, come la serie dei vari Strip Poker.
Immagino a questo punto che questa lettera potrà solo servire a scatenare l'ilarità della redazione e dei lettori in caso di pubblicazione con le sue idee da buoncostume, ma ho sentito il dovere di informarvi del mio parere: chissà, forse è condiviso da altre tre o quattro persone in quest'Italia sempre più sull'orlo del baratro della più totale strafottenza dei costumi morali.
Buon lavoro e amici come prima.
Il Profeta

Mi sorprende come un ragazzo presumibilmente ventenne riesca a travisare in maniera così assoluta il significato di una schermata, di buona fattura, il cui unico scopo era quello di strappare un mezzo sorriso. Dici di ricordarti che i personaggi appartengono a una popolare e fortunata serie animata nipponica intitolata Lamù, dovresti allora sapere come al serie abbia avuto il suo successo principalmente per le situazioni "piccanti" in cui i personaggi si trovavano spesso e volentieri. Il disegno del grande Matteo Resinanti rappresenta una libera interpretazione di tutto quello che, sotto sotto, lo stesso spettatore può essersi qualche volta immaginato.
Senza volerci nascondere dietro a frasi del tipo "tanto la fanno tutti", è però vero che simile disegno risulti di gran lunga più innocente di quanto non sia già stato ampiamente "pubblicizzato" in lungo e in largo: in televisione, nelle edicole, sui giornali, sulle pubblicità di profumi, auto, cioccolato, acqua minerale... Bisogna inoltre prendere atto come l giorno d'oggi il livello delle "immagini ammissibili" si sia notevolmente abbassato... In Inghilterra, ai tempi della regina Vittoria, si coprivano anche le gambe dei tavoli perché non "oltraggiassero il pudore", è c'era altrettanta violenza morale & fisica. Dimenticavo, nella tua lettera scambi il videogiocatore-medio con l'erotomane-assatanato. Un po' più di fiducia, perbacco!

SYNTHETICAMENTE

James Villani vuole sapere se sia o meno disponibile il SEUCK anche per PC, da quanto mi risulta la risposta è negativa. Ivan Evangelista è invece interessato ad una versione Champion Edition di Street Fighter II... Leggiti le pagine dei tips e scoprirai qualche cosa di interessante. Anche lui è di quelli che ritengono l'81% un voto troppo basso, attendo sempre i vostri giudizi.
Pietro Bandera vuole sapere quali giochi supportano i due pulsanti, ecco i primi tre che mi sono venuti in mente: Turrican II, Lionheart, Flashback. Naturalmente devi disporre di un joystick a più pulsanti (non in senso numerico, ma come contatti), oppure un joypad qualsiasi.
Fabrizio Testa ha alcune critiche riguardanti Sensible Soccer 1.1: se un giocatore provoca un fallo nei dintorni dell'area di rigore, 99 volte su cento viene espulso, anche se non è l'ultimo giocatore; se il giocatore espulso è uno dei 4 in barriera, rimane un bel buco attraverso il quale sarà veramente facile segnare il gol (questo in tutte le partite); il portiere è molto migliorato rispetto alla precedente versione, ma è ancora piuttosto mediocre, una delle cose più fastidiose è che quest'ultimo si rifiuta categoricamente di contrastare il giocatore sottoporta, permettendo così facili segnature sottomisura; quando un difensore passa la palla all'indietro, e questa viene toccata da un avversario in scivolata, il portiere la considererà ancora un retropassaggio, e non interverrà in alcun modo; infine i calci di rigore non sono realizzati in modo adeguato.

Concordiamo sulle tue considerazioni, e crediamo che anche i Sensible se ne siano sicuramente resi conto. Il conto alla rovescia per Sensi-Soccer 2 è già cominciato...
The Gallows Pole voleva essere citato per il disegno di Alien, e noi l'abbiamo fatto. Lo stesso dicasi per Marco The First e il suo fumetto The Citters.
L'Epistolaio è molto soddisfatto di alcune ultime votazioni "stroncanti" per giochi che effettivamente le meritavano pienamente (vedi Home Alone 2), ci piace troppo il tuo modo di disegnare, perché non ci mandi un bel lavoro su carta?
E' saltato fuori un papirone di Roberto Corsaro risalente a data non meglio precisata. Fra le altre cose contiene una precisazione di carattere areonautico: l'F22 non è l'antenato dell'ATF di Jetfighter II, l'F22 è l'ATF, e la Hood non è più grande della Bismark (TGM 47, pag 100). Propone poi un "Game Designer Corner" all'interno del Talent Scout e un sacco di suggerimenti per Lotus IV... Le citazioni sono ovviamente tratte da Guerre Stellari. Saluto e ringrazio anche tale caca.
Più spazio l'avrebbe sicuramente meritata anche la missiva di Daniele Spolaore, che ricorda i gloriosi tempi di auge del Commodore 64. L'ultimo lavoro Probe (autori dei grandissimi Turbo Out Run e Golden Axe) è proprio Alien 3, la cui uscita è stata continuamente rimandata per motivi che non ci sono stati resi noti; secondo alcune voci potrebbe trattarsi del loro ultimo titolo su computer. Per le altre domande ci stiamo informando. Passando ai quiz musicali non ho avuto tempo di concentrarmi, quelli che ho risolto al volo sono stati: Frankie Goes To Hollywood (Rage Hard, mi sembra), Thompson Twins, Do You Believe In Shame (Duran Duran, fra l'altro il loro ultimo album è stato sicuramente quello più sentito qui in redazione questo mese), Angel (Madonna)... Per gli altri ti faccio sapere (mandami comunque le soluzioni, prima o poi).
Come sempre molto gradita l'ultima lettera di Tiziano Diamanti, che non pubblico per evitare ulteriori polemiche. Per quanto riguarda il riferimento nei confronti delle riviste straniere, relativamente alle votazioni, non deve certo essere inteso come una giustificazione per giudizi eventualmente sbagliati, ma solo un'osservazione di carattere generale secondo la quale i nostri globali generalmente rispecchiano quelli delle altre testate europee.

CONCLUDENDO

Chiudo salutando Max Marin. Spero proprio che la nuova rubrica musicale che stiamo piano piano sviluppando sia di tuo (e vostro) gradimento, fra le altre cose nella recensione del disco del mese ho già risposto anche al tuo quiz musicale.
Così dicendo vi ho implicitamente svelato la mia vera identità e vi rimando al mese prossimo su queste parole: "Call it reason, maybe catch her down I don't know how, too many things too much to know...".

RICKI

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

COSA ACCADREBBE SE L' INGEGNERIA GENETICA
FOSSE IN GRADO DI DARE NUOVAMENTE LA VITA
AD ANIMALI PREISTORICI ESTINTI DA MILIONI DI ANNI?

A STEVEN SPIELBERG FILM

JURASSIC PARK™

UNIVERSAL PICTURES PRESENTS
AN AMBLIN ENTERTAINMENT PRODUCTION
SAM NEILL LAURA DERN JEFF GOLDBLUM AND RICHARD ATTENBOROUGH
"JURASSIC PARK" SAMUEL JACKSON BOB PECK MARTIN FERRERO
MUSIC BY JOHN WILLIAMS FILM EDITED BY MICHAEL KAHN, A.C.E. PRODUCTION DESIGNER RICK CARTER
DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY DEAN CUNDEY, A.S.C. BASED ON THE NOVEL BY MICHAEL CRICHTON
SCREENPLAY BY DAVID KOEPP STORY ADAPTATION BY MICHAEL CRICHTON AND MALIA SCOTCH MARMO
PRODUCED BY KATHLEEN KENNEDY AND GERALD R. MOLEN
DIRECTED BY STEVEN SPIELBERG A UNIVERSAL PICTURE

ocean

LEADER DISTRIBUZIONE

IL FILM AVVENIMENTO DEL 1993
PRESTO ANCHE SU COMPUTER E CONSOLE

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LEADER
DISTRIBUZIONE

THALION

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/